

10/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
Amiga mit CD-ROM
DIGITALE DIMENSION
CDTV—Das neue Spielezeitalter
Masse & Klasse
MUT ZUM MODUL
Videospieleflut aus Japan
Fortsetzung folgt
THRONFOLGER
Monkey Island
Rick Dangerous 2
Aufgetaucht
SILENT SERVICE 2
Prachtvolle Grafik * Knackige Missionen

Spielen eiskalt

Verstärkung in der *POWER-PLAY*-Redaktion: Winnie Forster, 21 Jahre alt, bevorzugt Actionspiele und braust jeden Tag 60 Kilometer mit seinem Panda ("Die Schüssel") von Weilheim in die Münchner Redaktion. Kaum eine Woche in der Redaktion, kaufte er sich ein Mega Drive und spielte 16 Stunden am Stück "Ghouls'n'Ghosts". Als man auf dem Mega Drive Spiegeleier braten konnte, packte er das Gerät kurzerhand in die Tiefkühltruhe — eingewickelt, versteht sich. Nachdem das Mega Drive nach 10 Minuten auf "Betriebstemperatur" ausgekühlt war, wurde ausgepackt und weitergespielt. Winnie (Kürzel: wi) tritt an die Stelle von Henrik Fisch, der das Testteam diesen Monat verließ. Wir wünschen ihm viel Glück und genug Zeit zum Spielen im neuen Job.

Frisches Blut: Wo Winnie spielt, glühen die Netzteile



Das Code-Masters-Trio brachte das "Tilt"-Testmuster mit

Gleich viermal bekamen wir Besuch. Ladies first: An einem schönen Nachmittag traf Mirrorsoft-Pressesprecherin Cathy Campos in unserer Redaktion ein. Sie brachte unter anderem das heißersehnte "Cadaver" — mehr im Testteil. Natürlich gab's ein Stelldichein zum Fototermin im Redakteurszimmer — das Foto seht Ihr links unten, die Besprechungen der Spiele findet Ihr im Testteil. Auch Julia Coombs von Microprose verbrachte einen Tag in den "heiligen Hallen". Auch sie kam nicht drumherum: Nachdem sie uns die Neuheiten vorgestellt hatte, erwischte sie die Kameralinse. Das "Klick" ertönte beim bewaldeten Aufgang in die Redaktion.



Eine feste Bank: Stefan von Rainbow Arts (links) und Boris von Lucasfilm Games

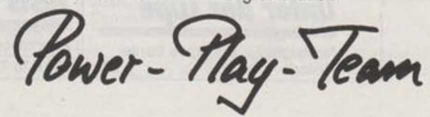
Dann kam die Riege der Männer. Code Masters kamen gleich zu dritt, um uns "Tilt" vorzustellen. Von links nach rechts: Henri Gerrits, Mike Clark und John Williams. Kurz vor dem Redaktionsschluß standen dann Boris "Lucas" Schneider und Stefan "Rainbow" Graen vor der Türe. Im Köfferchen hatten sie die neuesten Spiele: Boris präsentierte als Lucasfilm-Pressesprecher "Secret of Monkey Island" und "Nightshift", Stefan wartete mit Rainbow Arts' "M.U.D.S." auf. Bei einem gigantischen Heidelbeereisbecher wurde dann über die neuesten Gerüchte der Software-Branche geplauscht. Auch sie wurden auf ein Foto gebannt. Diesmal auf der Bank vor dem Haus. Wenn der Besucherstrom so anhält, gehen uns langsam die Motive für den Hintergrund aus...

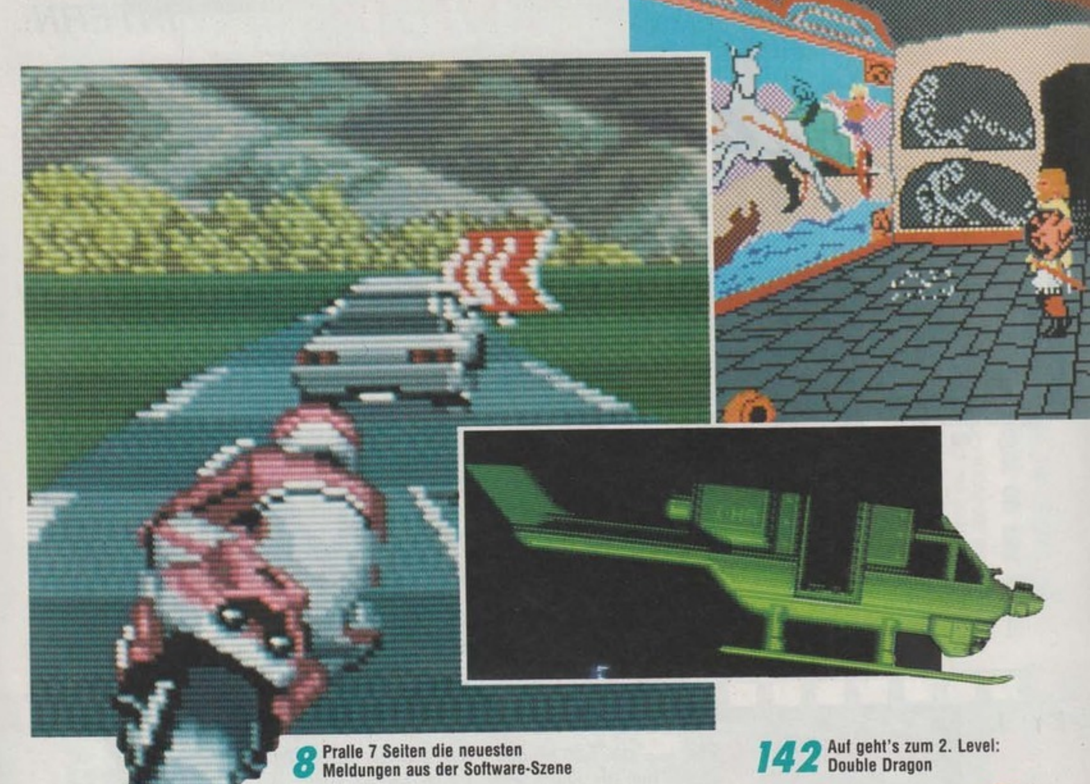


Julia von Microprose schleppte ein paar neue Simulationen an

Microsofts Dame in Rot: Cathy hatte das Prachtspiel "Cadaver" im Köfferchen

Einen schönen
Monat wünscht Euer





8 Pralle 7 Seiten die neuesten Meldungen aus der Software-Szene

142 Auf geht's zum 2. Level: Double Dragon

·10·

Aktuell

Story

Unter der Lupe

Rubriken

Computerspiele-Tests



90 Gralsucher aufgepaßt: Die Lösung zu Conquest of Camelot Teil 2.

34 Das Action-Adventure der Bitmap-Brothers: Cadaver

Kurztests-Computerspiele

Videospiele-Tests

Kurztests-Videospiele

Automatenspiele-Tests

Power-Tips

■ Titelthemen



148 Neue Trends aus der Redaktion im Medienteil



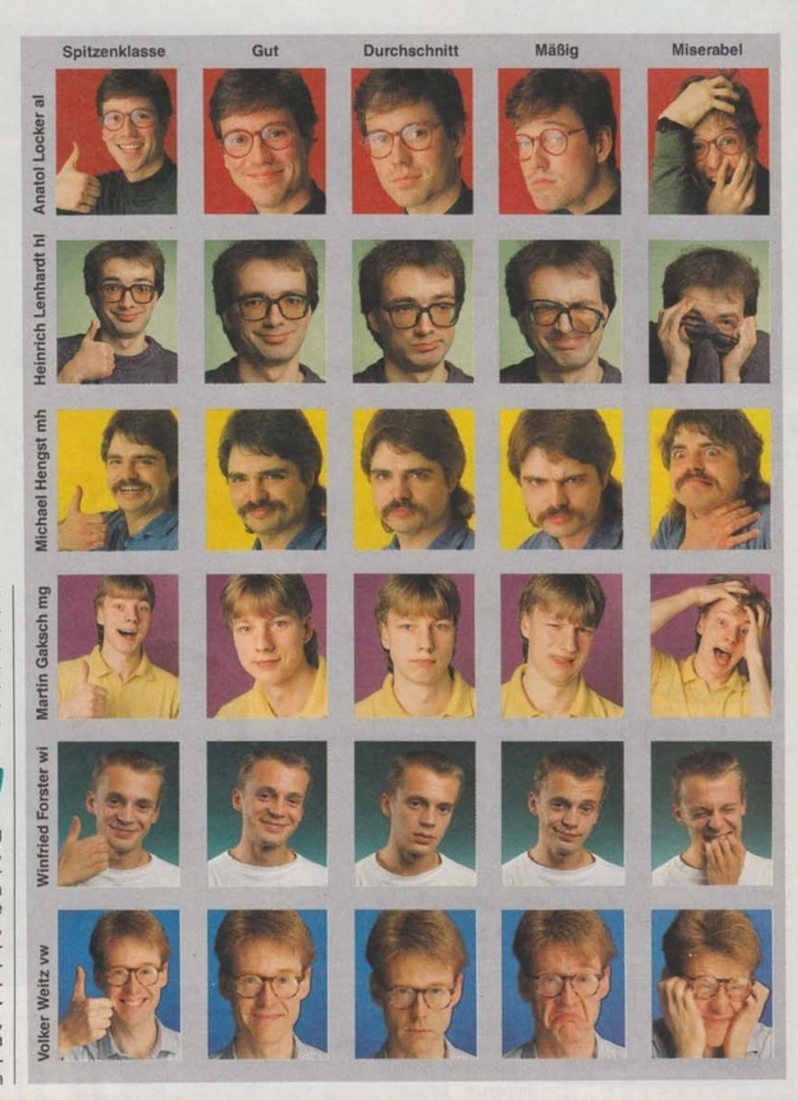
DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: Die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 86%	AMIGA
Grafik: 88% Sound: 83%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 86%	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Hier steht entweder die Grafik- und Sound-Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen selten stimmen, verzichten wir auf ein Datum.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begriffe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Wanted: Spiele-Steckbrief

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Software-Lieblinge

Momentan spielt...

...Anatol Locker
Dr. Mario (Game Boy), Silent Service II (MS-DOS), Wonderland (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt
PGA Tour Golf (MS-DOS), Cyberball (Mega Drive), Silent Service II (MS-DOS)

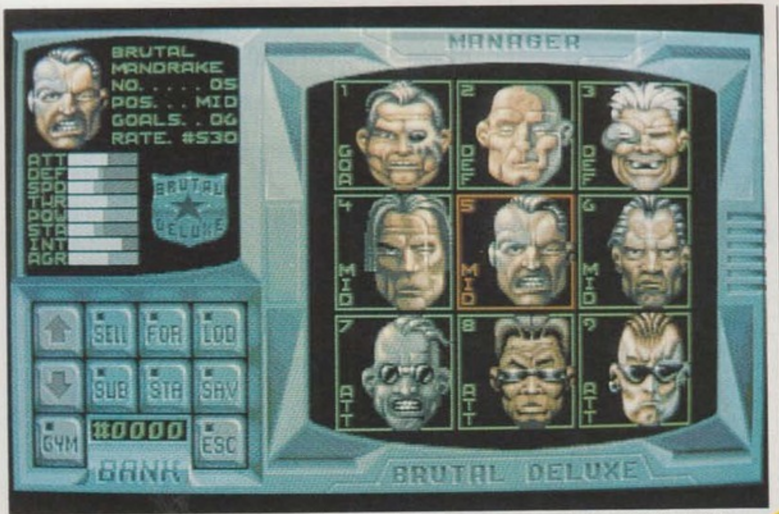
...Michael Hengst
Silent Service II (MS-DOS), Faxanadu (Nintendo), E-Swat (Mega Drive)

...Martin Gaksch
Image Fight (PC-Engine), Devil Crush (PC-Engine), Rick Dangerous II (Atari ST)

...Volker Weitz
Ra (Amiga), Pipe Dream (Game Boy), Devil Crush (PC-Engine)

...Winnie Forster
Ghouls'n'Ghosts (Super Grafx), Ra (Amiga), Phelios (Mega Drive)

INSERENTENVERZEICHNIS



Grafik-Virtuose Dan Malone schlägt wieder zu: Diese Spieler zählen zur Kategorie "Brutal Deluxe" (ST)

Ballspiele für Fortgeschrittene

Die Bitmap Brothers sind ganz schön fleißig: Während wir in dieser Ausgabe gerade ihr letztes Werk "Cadaver" testen, sind sie mit ihrem neuesten Spiel schon fast fertig. **Speedball 2** soll im Herbst für Amiga, ST und MS-DOS unter dem Imageworks-Label auf den Markt kommen. Im Vergleich zum ersten Teil ist diesmal das Spielfeld etwas größer und scrollt in alle Richtungen. Zur Abwechslung findet man in der Arena jetzt Rampen und Röhren. Außerdem stehen den Mannschaften mehr Waffen zur Verfügung. Man darf damit rechnen, daß es auf dem Spielfeld noch ruppiger zugehen wird. Auch die taktische Komponente wurde ausgebaut: Spieler werden verkauft, abgeworben und das Team muß gut gemanagt werden. Für das entsprechende Ambiente sorgt Pixel-Künstler Dan Malone, der sich für Speedball 2 besonders engagiert ins Zeug gelegt hat. Eine erste Vorabversion, die wir gesehen haben, machte einen prima Eindruck. Selbst das Scrolling auf dem ST war erfreulich schnell und fließend. *mg*

Florida-Fallout

Von Electronic Arts ist ein neues Science-fiction-Rollenspiel für Ende September angekündigt. Titel des Spiels: **Fountains of Dreams**. Im Stil von "Wasteland" spielt Fountains of Dreams im postnuklearen Florida. Das Besondere an diesem Spiel: Durch die radioaktive Strahlung werden Eure Charaktere beeinflußt. So können bestimmte Fähigkeiten erst erlernt werden, wenn die Mitglieder der Truppe entsprechend verseucht und mutiert sind. Natürlich dürfen jede Menge Waffen, viele Feinde und ein ausgefeiltes Kampfsystem nicht fehlen. Die Grafiken (VGA wird unterstützt) dieses Knüllers stammten übrigens von Alan Murphy ("Escape from Hell"). Programmiert wird Fountains of Dreams vom Wasteland-Erfinder Dave Albert. Am bewährten Spielprinzip hat sich nur relativ wenig geändert. Ihr steuert eine sechsköpfige Party über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Kommt's zu einem Kampf erscheinen die Gegner à la "Bard's Tale" in 3D und animiert, in besonderen Fenstern. Wie schon in Wasteland gibt es für Eure Charaktere verschiedene Skills, die Ihr im Laufe des Spieles durch Erfahrungspunkte verbessern könnt. Erscheinen soll das Spiel zunächst für MS-DOS. *mh*



Mehr Strategie, mehr Taktik, mehr Waffen: Speedball 2 (ST)





Freunde von düsteren Endzeit-Szenarien dürfen frohlocken: Fountains of Dreams kommt rasch (MS-DOS/EGA)

Sammler-Stück

In *POWER PLAY* 6/90 riefen wir zum großen **Ultima VI-Wettbewerb** auf. Die Gewinner stehen jetzt fest. Auf ein handsigniertes Ultima VI (Programmierer und Designer Richard Garriot gab sich die Ehre) für Ihren rollenspiel-hungrigen PC dürfen sich heute schon freuen:

Steen Alcor aus Sonderborg (Dänemark)
Stefan Bremen aus Würzelen
Heiko Carsten aus Kronsmoor
Jens Giese aus Berlin-Charlottenburg
Alexander Hönig aus Mannheim
Daniel Paraczczak aus Klagenfurt
Andreas Kolboom Rosstal
Nick Reynolds aus Buchholz
Thorsten Schubert aus Bingen
Christian Sitterlee aus Recklinghausen

Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit dem Programm, das Euch demnächst zugestellt wird. *mh*

INVE$T

Es gibt tausend Wege reich zu werden









AMIGA

ATARI ST

Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.–Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025

PC

C 64

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497



Lausche meinen Worten, Abenteurer (MS-DOS/VGA)

Abenteuer-ritt

Fans von J.R.R. Tolkien und seiner Fantasy-Bücher haben Grund zur Freude. Die Programmierer von Imageworks basteln zur Zeit an einer Computerumsetzung eines Teils seiner **Herr der Ringe**-Trilogie. Bei **Riders of Rohan** handelt es sich um ein Strategiespiel mit besonderer Note. Zahlreiche Action-Sequenzen sollen die taktischen Teile des Spiels auflockern. Die Grafik ist sehr stark an die Fantasy-Vorlage von Tolkien angelehnt. Da Riders of Rohan nur einen Teil des umfangreichen Werks von Tolkien abdeckt, sind Fortsetzungen in der Planung. Das Spiel wird in Europa zuerst für MS-DOS erscheinen. Amiga- und ST-Besitzer sollen allerdings nicht lange auf Umsetzungen für ihr System warten müssen. Hoffen wir das Beste.
vw



Verlieren tut weh ... bei Battle Chess II (MS-DOS/VGA)

Schach-schlacht

Erfolgreiches noch erfolgreicher zu machen, das versucht gerade die Firma Interplay. Vor zwei Jahren sorgten die Jungens mit einem indizierten Kampf-Schachprogramm für Furore. Dieses Jahr soll nun eine aufgemotzte Version unter dem Namen **Battle Chess II: Chinese Chess** erscheinen. Die Regeln ähneln dem normalen Schachspiel. Ähnlich wie beim Vorläufer prügeln sich grafisch aufwendig animierte Figuren stilecht auf einem Schachbrett. Zudem soll der Nachfolger etwas spielstärker als der erste Teil sein. Mehr Grafik, noch mehr Sound und eine gehörige Prise schwarzen Humors sollen Battle Chess II zu einem noch größeren Erfolg verhelfen. Als Erscheinungsmonat für die MS-DOS-Version ist der September geplant. Das Programm kostet voraussichtlich 90 Mark.
mh

Heiße Kugel

Allen Sportfans steht ein weiteres Science-fiction-Ballspiel ins Haus. Firebird schickt **Fireball** in die Arena. Auf einem 3D-Spielfeld müssen zwei Mannschaften um den Besitz einer Plasmakugel kämpfen. Damit die Streiter sich nicht die Finger verbrennen, stecken sie in einer Metallrüstung, die unter Eingeweihten nur kurz der "Ofen" genannt wird. Ziel des Spiels ist nicht so sehr, eines der acht Tore zu treffen, sondern die Ungeheuer, die in diesen Toren hausen, auszuschalten. Natürlich wehren sich die Tierchen: Höchste Vorsicht ist geboten. Die Arena ändert ständig ihre Form, was auch eine neue taktische Planung voraussetzt. Fireball wird in diesen Tagen für ST und Amiga erscheinen.
vw



Dreidimensional: Fireball (ST)

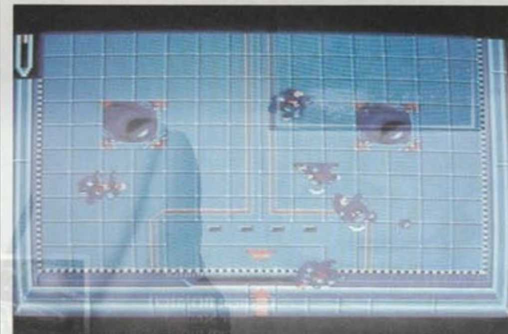
Ballspiele für Einsteiger

Das futuristische Sportspiel **Speedball** (stammt aus der Programmier-Küche der Bitmap Brothers) wird gerade für das **Sega Master System** umgesetzt. Es ist das erste einer ganzen Reihe von Imageworks-Produkten, die demnächst für Videospiel-Systeme erscheinen. Alle Features, die die Computerversionen zu einem Verkaufshit machten, sollen in der Sega-Version enthalten sein — inklusive feinem Softscrolling. Wer in Deutschland den Vertrieb dafür übernimmt, ist zur Stunde noch nicht hundertprozentig geklärt.
mg

Ranger im Quadrat

Diese Männer sind keine einfachen Soldaten: Sie sind Spezialisten. Einer versteht sich auf asiatische Handkantenschläge, der andere ist professioneller Techniker und wieder einer kann mit Sprengstoff allerliebst Brücken in die Luft blasen — Nein, das ist kein neuer Kriegsfilm, hier kommen auch nicht die "Wildgänse", sondern **Rat Pack** von Microprose.

Der Spieler steuert eine Gruppe von vier Rangern ins Aufgabengebiet. Zuerst wählt man aus einem guten Dutzend Spezialisten vier geeignete Personen aus, dann packt man sein Köfferchen voller Handgranaten und spaziert los. Zusätzlich zum Hauptziel darf man mehrere Untermissionen erledigen — alles unter Zeitdruck. Wen der Spielverlauf an ein indiziertes Spiel erinnern sollte, der hat recht: Rat Pack ist der Nachfolger dazu. Die sicher nicht friedliche Rangerei erscheint Ende des Jahres für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Ein Preis stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest.
al



Macht einen prima Eindruck: Speedball für das Sega Master System

SUPREMACY

YOUR WILL BE DONE





Bei Buck Rogers wird von SSI endlich auch VGA-Grafik auf MS-DOS unterstützt (MS-DOS/VGA)

SSI in Space

SSI langt mal wieder gnadenlos zu. Vom Rollenspiel-Giganten TSR wurde nicht nur die Lizenz für "AD&D"-Spiele erworben, sondern auch für Computerumsetzungen des **Buck Rogers**-Brettspiels. Nun ist das erste Science-fiction-Rollenspiel aus der Buck Rogers-Reihe fast fertig. Dieses feine Programm wird auf dem gleichen Spielsystem basieren wie die AD&D-Serie. Allerdings wurde der Bedienungskomfort verbessert und die Grafiken nochmal tüchtig aufgebohrt. So unterstützt man auf MS-DOS endlich VGA-Grafikkarten. Außerdem werden bei **Buck Rogers — Countdown to Doomsday** nun auch heiße Raumschlachten geschlagen. Dem Szenario angepaßt sind natürlich Waffen und Monster. So findet man Raketenwerfer, Laser und Lichtsäbel, mit denen Ihr auf finstere Aliens einprügeln dürft. Am Kombatsystem wurde kaum etwas verändert. Neu ist neben der feineren Grafik, ein "Skill"-System für die Charaktere. Natürlich fällt in dem SF-Szenario auch die Magie weg, dafür gibt's z.B. statt "Stinking Cloud" fette Gas-Granaten. Erscheinen wird Buck Rogers voraussichtlich im Oktober für Amiga (nur ab 1 MByte RAM), C 64 und MS-DOS. Eine Atari ST-Version ist nicht geplant. *mh*



Lasergeschosse statt Säbelgerassel bei Buck Rogers (MS-DOS/VGA)

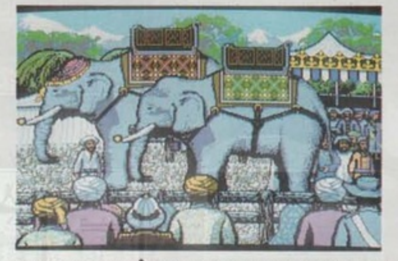
Turbo Diesel mit Schuß

Es gibt kein Fortbewegungsmittel, das nicht militärisch ausgerüstet werden kann. Diesmal wurde der lokale Schickimicki aus dem Wagen rationalisiert und durch vier grimmige Soldaten ersetzt. Der vollbesetzte Jeep rattert in bester "Out Run"-Manier über staubige Wüstenstraßen, um von Feinden angegriffen zu werden. Spätestens da kommt die frisch geölte Bordkanone zum Einsatz. Wenn der Jeep zu sehr durchlöchert wurde und man befürchten muß, daß sich die Soldaten einen Schnupfen holen, sammelt man eines von drei Survival-Paketen auf, die man vorher mehr oder minder günstig auf der Strecke verteilt hat.

Bei einer ersten Vorführung sah das Spiel noch recht montierbedürftig aus. Programmierer Steve Bak, Grafiker Pete Lyons und Musiker Dave Whittaker versuchen, den **War Jeep** bis zum Oktober auf dem Amiga und Atari ST zum Laufen zu bringen. Die Ballerei, die bei Microstyle erscheint, kostet um die 70 Mark. *al*

Jenseits von Indien

Bislang bescherten uns die Adventure-Profis von Level 9 mittelprächtige Grafik-Adventures. Nach längerer Schaffenspause stellten sie nun ihr neuestes Werk vor — und die Fachpresse staunte nicht schlecht. Mit den textorientierten Adventures hat ihr neuestes Werk kaum mehr etwas gemeinsam, vor allem die Grafik gab Grund zum Staunen. Strategie, Taktik und Icons dominieren in diesem Wirtschafts- und Handelsspiel, das in Indien angesiedelt ist und wie ein "Super-Defender-of-the-Crown" aussieht. Actionszenen wie Elefantenrennen stehen ebenso auf dem Safariplan wie eine Tigerjagd. Bis zu sechs Spieler können antreten und sich als weise Kolonialherrn versuchen, bevor die Bevölkerung putscht. Zunächst wird die MS-DOS-Version erscheinen, Umsetzungen für Amiga und ST sind in Arbeit. *mg*





Level 9 auf neuen Wegen: Indien ist das Ziel (MS-DOS/VGA)


Apprentice
Apprentice ist ein knifflig süßes Jump'n'Run-Spiel, das viele Rästel in sich birgt.
★ Viele (zum Teil versteckte) Level mit über 900 Screens.
★ Himmel und Hölle, Feuer- und Erde-Level
★ Password-System zum schnellen Wiedereinstieg
★ Infoläden, Shops und Tauschgeschäfte mit einer guten Fee.
★ Von simplen bis sehr intelligenten Gegnern, die Ihre Spielelemente mitbenutzen.
★ Viele Spielelemente wie: Kisten, Luftballons, Plattformen, Schatzkisten, Schalter, Dornen und ein kleiner Bruder.
★ Allwegescrolling, bei maximaler Grafikauflösung.
Erhältlich als Disk für: Amiga, Atari ST, PC, sowie als Disk oder Kassette für: C64, Amstrad CPC und Spectrum
Vertrieb: Deutschland: Rushware Österreich: Darius, Karasoft Schweiz: Thali AG
Rainbow Arts
Rainbow Arts
Hansaallee 201 * 4000 Düsseldorf 11
Info-Telefon: 0211-596761

Nachschub-Flieger



Nachschub-Missionen für den Fighter Bomber (ST)

Zusatzdisketten für Flugsimulatoren erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. So gibt's für alle Piloten des **Fighter Bomber** eine Diskette mit neuen Missionen. Leider nützen ein paar neue Aufträge bei diesem einschläfernden Flugprogramm auch nichts mehr. Die Geschwindigkeit ist so lahm wie eh und je. Nur Piloten, die mal eben eine Runde drehen wollen, finden an der Zusatzdiskette Gefallen. Die **Advanced Misson Disk** für den Fighter Bomber steht für Amiga, ST und MS-DOS bereit und kostet ca. 50 Mark.

Weitaus interessanter ist die neue Zusatzdiskette für die Nobel-Simulation **F16-Falcon**. Mittlerweile ist die zweite "Mission-Diskette" für diesen edlen Flieger erschienen. Zwölf beinharte Aufträge, neue Gegner (u. a. auch Hubschrauber) und eine verbesserte Version der eigenen F-16 bieten für den alten Flugprofi genug neuen Stoff zum Austoben. Die Grafik ist von gewohnt guter Qualität und das Fluggefühl dank recht hoher Geschwindigkeit extrem gut. Wie gehabt müssen aber Besitzer von 512-KByte-Computer auf einige Features wie z.B. Sound verzichten. Die **Falcon Mission Disk Vol.2** ist ein Muß für alle Falcon-Flieger, die alle Aufträge des Hauptprogramms und der ersten Szenario-Diskette schon im Schlaf beherrschen. Erscheinen wird die Diskette für Amiga und ST und kostet ca. 65 Mark. Falcon-Fans auf dem PC müssen sich noch etwas gedulden. Für ihr System gibt es diese Extradisketten noch nicht, dafür wird aber schon fleißig am "Falcon 3.0" gearbeitet, der noch dieses Jahr erscheinen soll. *mh*



Viele Planeten zu erkunden: Packen wir's an! (MS-DOS/EGA)

Zu den Sternen

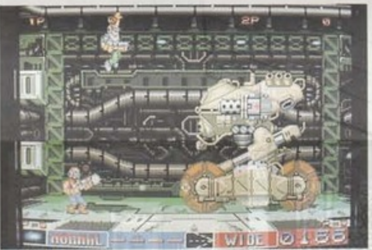
Allen, denen das ewige Dungeon-Krabbeln und Retten von Prinzessinnen auf die Nerven geht, steht jetzt Erleichterung ins Haus. Paragon Software schickt ihren lange erwarteten **Megatraveller 1: The Zhodani Conspiracy** auf die Reise ins All und auf die nächste Festplatte. In der Umsetzung des Brettspiel-Klassikers "Megatraveller" vom Game Designers Workshop bestimmt Ihr das Schicksal von fünf Charakteren auf ihrer Reise durch die "Spinnwärts Marken". Bodengefechte und heiße Raumschlachten sind ebenso möglich wie ausgiebige Konversation und Handel. Nur so könnt Ihr in den Weiten des Alls überleben. Leider ist zur Zeit nur eine MS-DOS-Version geplant. *vw*

Elite-Einheiten

Nachschub für die Edel-Konsole **Neo Geo** von SNK ist angekündigt: In den nächsten Wochen sollen drei neue Spiele auf den Markt kommen. Mit dabei ist das erste Motorradrennen: **Riding Hero**. Außerdem werden die Kampfsport-Prügelei **Ninja Combat** und das Action-Spektakel **Cyber-Lip** veröffentlicht. An den hammerharten Preisen für ein Modul hat sich leider nichts getan. Nach wie vor müßt Ihr stolze 450 Mark pro Spiel hinblättern. *mg*

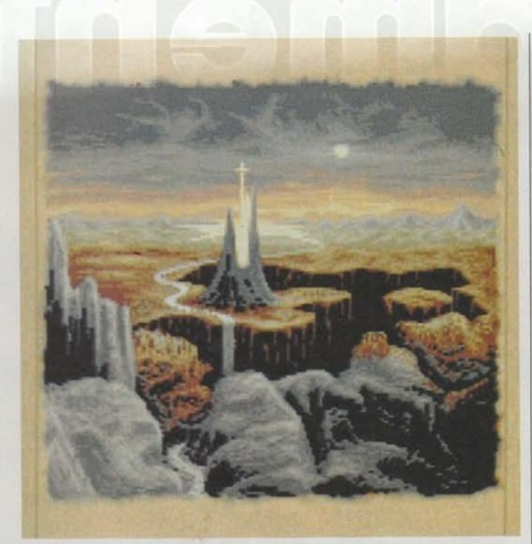


Born to be expensive: Ohne dicken Geldbeutel kein Riding Hero (Neo Geo)





Action pur mit Ninja Combat (links) und Cyber-Lip (rechts) fürs Neo Geo



Ein farbenprächtiger Schnappschuß aus dem Intro der Unendlichen Geschichte, Teil 2: Auryn läßt grüßen. (Amiga)

Unendliche Umsetzung



Grafikpracht, die hungrig macht

Erfolgreiche Kinofilme sind mindestens zu zweierlei gut: Erstens bescheren sie den Machern fette Gewinne und zweitens sind sie ein beliebtes Thema für Computerspiele. Rechtzeitig zur Kino-Weltpremiere Ende Oktober wird **Die Unendliche Geschichte, Teil 2** auch als Computerspiel vorliegen. Sechs Szenen aus dem Film wurden in verschiedene Actionspiele umgesetzt. Ihr schlüpft in die Rolle von Sebastian, der im Land Phantasien unzählige Abenteuer zu bestehen hat. Das Programm ist zur Zeit für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS in Arbeit. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. Kinostart des Fantasy-Spektakels ist übrigens der 25. Oktober. *mg*

Rollenspiel-Ring

Neben dem Schachspiel "Battle Chess II: Chinese Chess" arbeiten die "Bard's Tale"-Macher von Interplay an einem neuen Rollenspiel. Das Szenario ist sehr eng an das Fantasy-Epos **Herr der Ringe** angelehnt. Ihr steuert in dem Spiel **Lord of the Rings Vol. I** den Hobbit Frodo durch das Land Mittelerde. Ihr könnt zusätzliche Charaktere rekrutieren, Euch mit Monstern herumärgern und kleine Puzzles lösen. Die PC-Version unterstützt die volle VGA-Grafikpracht mit 256 Farben. Stimmungsvoller Digisound versüßt das Spiel, und gesteuert wird über Menüs und ein Icon-System.

Lord of the Rings Vol. I ist der erste Teil von einer Trilogie, die ähnlich wie die drei Romanbände der Vorlage aufgebaut sind. So werden insgesamt noch zwei Titel folgen. Das Programm erscheint voraussichtlich Ende September zuerst für MS-DOS und kostet rund 90 Mark. Andere Umsetzungen sind zur Zeit noch nicht vorgesehen, aber eine Amiga-Fassung ist im Bereich des Möglichen. *mh*





Der erste Teil des Rollenspiel-Dreiteilers "Lord of the Rings" von Interplay (MS-DOS/VGA)

Blau-Stich(k)

Der erfolgreichste Joystick der letzten Jahre kam unter das Designer-Skalpell: Als der Verband gelüftet wurde, stellten wir beim **Competition Pro Star** nicht nur optische Veränderungen (transparent-blau mit Chromglanz ist ab sofort "in"), sondern auch mechanische Verbesserungen fest. Ab sofort sind beide Feuerknöpfe mit Mikroschaltern bestückt. Außerdem gibt's zuschaltbares Dauerfeuer (auf Knopfdruck oder ständig) und Zeitlupe. Möglich wurde dies durch zwei zusätzliche Feuerknöpfe, die etwas oberhalb der beiden Standardfeuertasten plaziert wurden, sowie einem Schiebeschalter auf der Vorderseite.

Der neue, verbesserte Competion Pro ist für alle gängigen Systeme verfügbar. Neben der Standardversion (für Amiga, ST und C64) werden Modelle für Sega Master System, Sega Mega Drive, PC-Engine, Nintendo und MS-DOS angeboten. Der Preis schwankt zwischen 40 und 80 Mark. Bei dem PC-Joystick ist sogar die für den Anschluß nötige Game Card mit dabei. *mg*



Bewährte Qualität in neuem Gewand: der neue Competition Pro


PRINCE of PERSIA™
von Jordan Mechner
Bildschirmfotos von der Amiga-Version
Befreien Sie die schöne Prinzessin aus den Klauen des Großwisirs Jaffar und werden Sie Herrscher von ganz Persien.
★ über 250 Räume
★ unglaublich realistische Animation
★ Ein Action-Adventure wie kein anderes!
Amiga, PC 5.25″ & 3.5″
demnächst auch für Atari ST
Veröffentlicht von Softgold, 1990.
Vertrieb:
Deutschland: Rushware
Österreich: Darius, Karasoft
Schweiz: Thali AG
Brøderbund


Noch ist kein fieser Feind in Sichtweite (ST)

Luftschlacht


Du hörst ab sofort auf mein Kommando! (ST)

Gerade wird von den Strategieexperten PSS an einer Flugsimulation mit dem Arbeitstitel **Battle of Britain** gewerkelt. (Sie ist weder verwandt noch verschwägert mit Lucasfilms' "Their finest Hour: Battle of Britain".) Wie der Titel schon verrät, geht es um die Luftschlacht von England. Ihr könnt wahlweise englische oder deutsche Jäger starten und sogar mit deutschen Bombern in die Luft steigen. Viele Missionen, eine gehörige Portion Taktik und eine ausgefeilte Grafik sollen dieses Programm zu einem Leckerbissen werden lassen. Erscheinen wird's voraussichtlich im Spätherbst dieses Jahres für Amiga, ST und MS-DOS. *mh*

Auf die Matte gelegt

Einen Nachmittag lang herrschte in unserer Redaktion ein rauher Umgangston: Fäuste flogen und Nunchakus klirrten — freilich nur auf dem Bildschirm. Drei große Meister von Electronic Arts' Kampfsportsimulation **Budokan** versammelten sich in Haar bei München, um Deutschlands besten Computerkämpfer zu küren.

Unter allen Einsendern, die auf unsere Quizfrage die richtige Antwort wußten ("Ayako Maruyama"), wurden per Los die Finalisten ermittelt. Es traten an: Andy (16), die Todeskralle aus Vaterstetten; Marius (15), der Schrecken von Frankfurt, und Thomas (15), der Ninja aus Neu-Ulm. Alle drei besitzen PCs und spielen zur Zeit außer Budokan bevorzugt Sierra-Adventures und "Ultima VI".

Nach einer freundlichen Begrüßung ging's handfest zur Sache: In allen vier Budokan-Disziplinen spielte jeder gegen jeden; wer am Schluß die meisten Siege auf dem Konto hat, wäre der Gewinner.

Bei der Auftaktdisziplin Karate legte Thomas los wie die Feuerwehr, legte beide Konkurrenten unsanft auf die Matte und ging klar in Führung. Doch schon nach der zweiten Runde, dem Kendo-Wettkampf, waren alle wieder gleichauf. Im dritten Durchgang stand der Bo-Stab im Mittelpunkt: Marius blieb hier ungeschlagen und sicherte sich mit einigen satten Hieben im entscheidenden Nunchaku-Duell den Gesamtsieg. Er gewinnt ein saftiges Software-Paket und wird nach London eingeladen, wo in Kürze das Europafinale stattfindet. Bleibt Marius auch hier Meister aller Budokan-Klassen, winkt ihm eine Reise nach Japan.

Sobald das Finale über die Bühne gegangen ist, werden wir Euch über das Abschneiden "unseres" ehrenwerten Kämpfers ausführlich informieren. *hl*



Sega strikes back: Der Game Gear tritt gegen den Game Boy an

Nachzieher

Der Kreis schließt sich: Als letzter Mohikaner der vier großen Konsolenanbieter hat nach Nintendo, Atari und NEC auch Sega ein Handheld-Videospiel angekündigt. Ihr tragbarer Taschenspieler wurde auf den Namen **Game Gear** getauft und soll in Japan noch vor Weihnachten in die Geschäfte kommen. Ähnlich wie das Lynx von Atari ist der Game Gear "in die Breite" gebaut. Den Mittelpunkt bildet ein farbiger LCD-Bildschirm mit einer Diagonalen von 3,2 cm. Daraus folgt leider, daß sich der Batterieverbrauch in denselben Dimensionen wie der des Lynx von Atari bewegt (ab 30 Minuten aufwärts pro Sechserpack Mignon-Zellen — je nach Batteriequalität). Der Game Gear ist 103 mm tief, 210 mm breit und 38 mm hoch. Damit ist er ein ganzes Stück kleiner und somit handlicher als das vergleichbare Lynx. Zwei Feuerknöpfe sowie ein Joypad-ähnliches Steuerkreuz sind ebenfalls vorhanden. Für eine ausreichende Menge an Modulen werden neben Sega u.a. Activision, NCS, Wolf Team, Sunsoft und System Soft sorgen. Ein ausführlicher Test folgt. *mg*

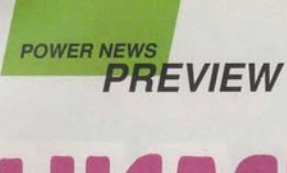
GAME GEAR
Technische Daten

Prozessor:	Z-80A (3,58 MHz)
Video-RAM:	8 KByte
RAM:	16 KByte
Auflösung:	160 x 146 Pixel
Farbpalette:	4096
Farben gleichzeitig auf Bildschirm:	32
Sound:	4 Stimmen
Angekündigte Module:	ein Autorennen G-Loc Columns Pengo Out Run Space Harrier Super Shinobi Shanghai Sokoban ein Rollenspiel
Preis:	(Grundgerät) ca. 250 Mark
Modul:	ca. 40 bis 60 Mark

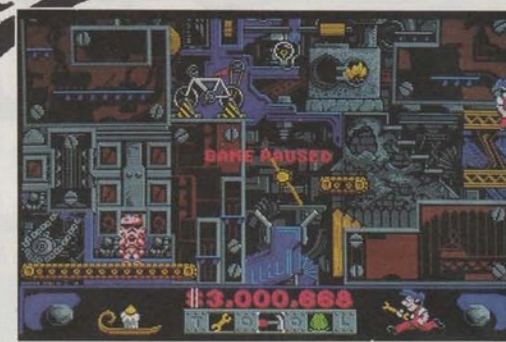
Letzte Meldung

- **Bard's Tale III erscheint demnächst für Amiga und MS-DOS**
- **Vom 9. bis zum 11. November findet in Köln die Amiga-Messe statt. *POWER PLAY* ist mit einem eigenen Stand vertreten.**
- **Angeblich will Activision in absehbarer Zeit das englische Büro schließen und sich auf Videospiele konzentrieren.**


JAMES BOND 007
DER SPION, DER MICH LIEBTE
James Bond in seinem bislang härtesten Fall
Er ist Bond · Er ist wieder da · Er ist 007
007 SUBMARINE CAR
ROGER MOORE
JAMES BOND 007
THE SPY WHO LOVED ME
MGM UA
DOMARK
BOMICO
Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025



LUCASFILM UNTER DEN PIRATEN

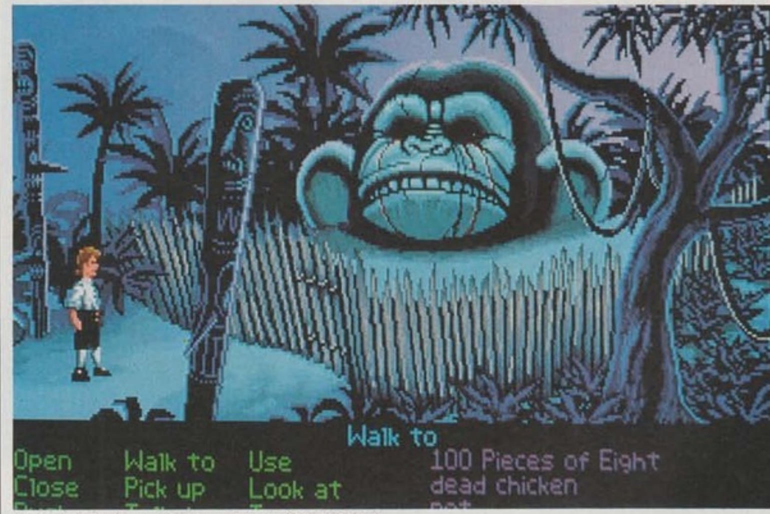


Plastisch: Luke Skywalkers Kopf mit Darth Vaders Körper (Amiga)

Lucasfilm startet zu einer Reise in die Karibik. "The Secret of Monkey Island" heißt das Adventure um ungewaschene Piraten und glänzende Dublonen. Wenn Monkey Island ähnlich einschlägt wie "Maniac Mansion", "Zak McKracken" oder "Indiana Jones III", darf man sich jetzt schon auf eine Menge Hobbypiraten einstellen.

Um sich stilecht zu informieren, werteten die Lucasfilm-Programmierer erst einmal 50 Piratenfilme aus, bastelten alte Schiffsmodelle nach und probierten alle möglichen Varianten von Augenklappen aus. Nach diesen Recherchen ersannen sie folgende Geschichte: Der junge englische Abenteurer Guybrush Threepwood ist soeben auf Melee Island gelandet. Die wacklige Überfahrt hat sich gelohnt. Melee Island ist ein Mekka für Piraten — und solche, die es werden wollen. Guybrushs sehnlichster Wunsch ist es, ein solcher zu werden. Doch dazu muß er drei harte Prüfungen bestehen. Erst muß er den lokalen Schwertmeister besiegen, dann etwas Wertvolles aus dem Haus des Gouverneurs mopsen und einen versteckten Schatz ausbuddeln. Während der drei Prüfungen stellt Guybrush schnell fest, daß auf Melee Island etwas faul ist: Der Geisterpirat LeChuck hat die sonst so rauhen Seefahrer derart eingeschüchtert, daß sich keiner mehr aufs Meer traut — oder ist das alles nur Seemannsgarn? Bis Guybrush das herausfinden kann, liegt allerdings noch ein langer Weg vor ihm.

Für Monkey Island wurde das Adventure-System "SCUMM" von Lucasfilm neu geschrieben. Die Personen laufen nicht mehr in "flachen" Räumen herum. Dank einer speziellen 3D-Zoom-Routine gehen Personen auch nach "hinten" und "vorne", wobei sie fließend größer und kleiner werden. Auch die Bedienung ist wesentlich einfacher geworden. Fährt man mit dem Cursor



Tierisch: Affentanz auf Monkey Island (MS-DOS/VGA)





Gebraucht: Würden Sie von diesem Herrn ein leicht angeschossenes Schiff kaufen? (MS-DOS/VGA)

auf einen Gegenstand, so erscheint das Verb, das man am wahrscheinlichsten klicken wird ("Türe" — "öffnen"). Wie üblich wird außer dem Namen des Spielstands nicht getippt. Das Spiel ist größer als "Indiana Jones" und damit wohl das umfangreichste aller Lucasfilm-Abenteuer. Ein Adventure-Profi wird wohl um die 40 Stunden Minimum-Spielzeit zum Lösen brauchen. Man kann jetzt im Spiel mit mehr Personen reden. Nicht alle Konversationen sind notwendig, um das Spiel zu lösen, garantieren aber neben einer Menge Atmosphäre ein paar herzhafte Lacher — besonders empfehlenswert ist das kurze, äußerst informative "Gespräch" mit dem Kneipen-Hund.

Auch die "Cut-Scenes" sind geblieben. Während des Spiels bekommt der Abenteurer einen kurzen "Film" zu sehen, wenn sich auf der Insel etwas besonderes tut.

Diese Version nutzt die VGA-Farbpalette, man darf sich also auf so manches Grafik-Schmankerl einstellen. Unter anderem wirkte der "Loom"-Grafiker Marc Ferrari an den Hintergrundzeichnungen mit. EGA- und CGA-Versionen werden folgen. Eine Atari ST- und eine Amiga-Version ist ebenfalls geplant.

Außer Monkey Island wird Lucasfilm dieses Jahr noch ein weiteres Spiel veröffentlichen. "Night Shift" ist ausnahmsweise weder Adventure noch Simulation, sondern spricht die Geschicklichkeitsfans an. Wahlweise als Fiona oder Fred Fixit habt Ihr die Kontrolle über eine Fabrik zur Herstellung von Miniaturspielfiguren. In den Fertigungsanlagen von "Industrial Might and Logic" müßt Ihr für die termingerechte Produktion von "Mini-Indys", "Baby Vaders", "Young Luke Skywalkers" und "Mini R2 D2s" sorgen. Die Halle ist mit allerlei verschiedenen Maschinen angefüllt und dementsprechend groß — sprich: mehrere Bildschirme hoch. Ihr sollt nun die Maschinen so geschickt bedienen, daß ein geregelter und zügiger Ablauf gewährleistet ist. Wenn Ihr nicht aufpaßt, kommt als Endprodukt womöglich eine Figur mit R2 D2-Körper und Darth Vader-Kopf heraus. Wenn Ihr eine Nachtschicht (daher der Name Night Shift) überstanden und ein bestimmtes Soll an Figuren produziert habt, dann werden in der nächsten Nacht noch mehr Maschinen Eurem Kommando unterstellt. Night Shift wird übrigens vom englischen Programmierteam Attention to Detail (sie schufen u.a. das Entwicklungssystem für das Konix-Videospiel) unter Anleitung von Lucasfilm Games erstellt. *al/mg*

Wärmt den Grog an, kramt die Schatzkarten aus den Truhen, holt den Gummisäbel aus dem Schrank, übt Euch im Priemkauen: Lucasfilm hißt die Segel zu einem waschechten Karibikabenteuer.

Der Spieler schlägt sich im Spiel mit ca. 40 Haudegen herum. Der eine gibt dem Jungen Tips, ein anderer zückt plötzlich in einer hitzigen Konversation den Säbel; es beginnt eine Fechtszene. Da man bei diesem Adventure sehr viel Wert auf Humor legt, duelliert man sich statt mit blitzendem Stahl mit ehernen Worten. Die Figuren fechten automatisch, der Spieler sucht sich im passenden Moment eine saftige Beleidigung aus, die er seinem Gegenspieler entgegenschleudert. Stimmt der Zeitpunkt und die Beleidigung, gerät das Gegenüber völlig aus der Fassung — der Sieg ist nicht mehr weit.

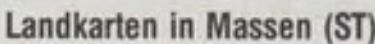
In Deutschland wird zuerst die MS-DOS-Version erscheinen — Handbuch und Text sind selbstverständlich in Deutsch.

VERRÄTER

Unter dem Label Rainbird kommt vom Simulationsspezialisten Microprose ein brandheißes Strategiespiel heraus. Wir konnten einen Blick auf die Vorabversion von "Betrayal" werfen.

Welcher Winkelzug wirkt sich bei Betrayal auf was aus: eine feine Tabelle von Rainbird





Landkarten in Massen (ST)



Was gehört uns schon? (ST)



Plündern und verbrennen oder nur besetzen? Das hier die Frage (ST)

Nicht nur die subtropischen Temperaturen der letzten Wochen waren rekordverdächtig. Julia Coombs von Microprose besuchte die Redaktion im schwülheißen Haar und brachte eine Riesentasche voller Programme mit. Neben der Fortsetzungsorgie mit Knüllern wie "UMS II", "Rick Dangerous II" und "Silent Service II" (siehe Tests in dieser Ausgabe) packte Julia auch eine frühe Version von "Betrayal" (auf deutsch etwa "Verrat") aus. Ihr spielt einen von vier Rittern eines Königreiches. Der König und der Bischof des Landes sind alt und schwach, so daß die vier Provinzfürsten sich ständig in den Haaren liegen. Verrat, Intrigen, Lügen, Betrügereien und heimtückische Mordanschläge sind an der Tagesordnung. Eure Aufgabe: Soviel Macht ansammeln, daß Ihr den König und den Bischof absetzen und durch eigene Marionettenherrscher ersetzen könnt. Um Eure Macht auszubauen, müßt Ihr Steuern erheben und selbst welche an den König abführen; Ihr müßt Eure Truppen verstärken und auf die neidischen Nachbarn achten. Jede Provinz kann von einem menschlichen Spieler gesteuert werden. Finden sich nicht genug Mitspieler, werden alle übrigen vom Computer übernommen. Ihr sucht Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden aus und legt fest, ob kriegerische Auseinandersetzungen vom Computer im Schnellverfahren übernommen werden oder ob Ihr Eure Krieger selbst steuert. Hier müßt Ihr dann in schönster Actionmanier mit Schwert oder Kampfaxt den Gegner umhauen. Per Knopfdruck gibt's feine Übersichtskarten und Informationen über einzelne Dörfer und Truppen. Sogar ein "Plünder"-Modus, in dem Ihr ein gerade erobertes Dorf dem Erdboden gleichmachen dürft, wurde nicht vergessen. Erscheinen wird Betrayal voraussichtlich zur Weihnachtszeit für Amiga, Atari ST und MS-DOS. *mh*



GRAUENHAFTE MUTIERTE WESEN SIND ÜBERALL VERBORGEN

FEDERATION QUEST 1

B.S.S. JANE SEYMOUR

Eine Flotte gigantischer biologischer Forschungsschiffe, mit außerirdischen Lebewesen an Bord, wurde von todbringenden Strahlen getroffen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Schiffe zu entern, die beschädigten Systeme zu finden und zu reparieren, die außerirdischen Wesen aufzuspüren und zu fangen und schließlich die Flotte sicher zurück in den Hafen zu bringen.
Dieses Mammut-Strategie-Rollenspiel enthält mehr als 4000 Räume, verteilt auf 20 Schiffe. Vollständig ins Französische und Deutsche übersetzt.

Erhältlich für:
AMIGA und
ATARI ST/STE

"Gutes Design, gutes Spiel, das den Kauf lohnt."
Paul Lakin, Zero, 89%

"Wenn Sie drei Wochen Zeit und eine Kaffeemaschine neben sich haben, kaufen Sie Federation Quest 1 BSS Jane Seymour." *Paul Glancey, C&VG, 91%*

"Höchst unterhaltsam und fesselnd."
Steve James, CU Screen Star.



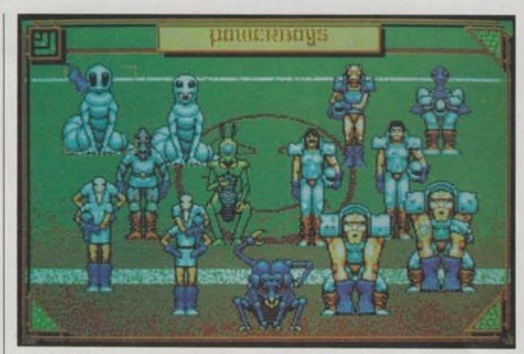



Screen-Shots von verschiedenen Formaten



SCHLAMM SCHLACHT

Blut, Schweiß und matschiger Rasen: Rainbow Arts entführt uns zum zweiten Male auf den barbarischen Planeten Ghold, einen Tummelplatz für Glücksritter und Kampfsportler aller Art...



Vom Kerker direkt aufs Spielfeld: Eine (noch) komplette M.U.D.S-Mannschaft, kurz vor einer weiteren Straftat

Rainbow Arts' ausgezeichnetes "Grand Monster Slam" ist einer der bislang größten Hits der Düsseldorfer Software-Schmiede. Das abgedrehte Sportspiel um Tritte, Beloms und rücksichtslose Monster bot neben dem originellen Spielprinzip auch feine Grafik und gute Soundeffekte. Wer insgeheim auf eine Fortsetzung gehofft hat, kann schon mal den Geldbeutel zücken. Den zweiten Teil von Grand Monster Slam wird es zwar nie geben, dafür wird bei Rainbow Arts schon seit einiger Zeit eifrig an der Umsetzung einer noch brutaleren Sportart gewerkelt: "M.U.D.S." steht für Mean Ugly Dirty Sports, und die drei Adjektive beschreiben das rugbyähnliche Gemetzel eigentlich ausreichend.

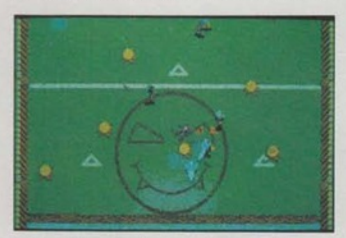
Nehmen wir uns ein Herz und betrachten das Spektakel etwas genauer. Zwei Mannschaften, zusammengestellt aus je fünf der gemeinsten und rücksichtslosesten Monster, die je einen Computermonitor betreten durften, ein (noch) lebendiger Spielball sowie zwei das Spielfeld begrenzende Wassergräben, in denen Kreaturen hausen, die den Spielern an Grausamkeit (und Hunger!) in nichts nachstehen. Natürlich wurde auch ein erzbestechlicher Schiedsrichter nicht vergessen. Ziel eines Spiels ist es, einen etwas unkooperativen Ball, der ständig versucht vorzeitig das Spielfeld zu verlassen, quer über das Feld zu treten, mit ihm den Wassergraben zu überqueren, um ihn dann in einen dahinter aufgestellten Waschzuber(!) zu befördern. Während eines solchen Matches bleibt es übrigens dem Spieler überlassen, ob er sich selbst mittels Joystick ins Geschehen stürzt oder sich darauf beschränkt, vor dem Match die Taktik seiner Mannschaft festzulegen. Klingt gut? Leider genügte es den Designern nicht, eine neue Sportart zu erfinden. So wurde der schon für Grand Monster Slam entwickelte Planet "Ghold" erneut aus der Schublade gezogen und um einen Kontinent bereichert. Auf diesem Kontinent entstanden vier verschiedene Klimazonen, Wälder und Gebirge, Flüsse und Wüsten. 16 verschiedene Rassen wurden entwickelt und auf die insgesamt 15 Großstädte dieser Fantasy-Welt verteilt. Die Städte selbst unterscheiden sich je nach geographischer Lage auch in ihrem Aussehen. So gibt es Hafenstädte, tief verschneite Gebirgsstädte, aber auch vollständig auf Pfählen und Plattformen errichtete Moorsiedlungen.

Das Programm geht jedoch noch tiefer ins Detail: In den Städten selbst findet man Sklavenmärkte, auf denen man Monster/Spieler kaufen und verkaufen kann, seriöse Geldinstitute und Kredithaie, überlaufene Kneipen, Nobelhotels und miese Absteigen sowie natürlich je ein M.U.D.S-Stadion. Die Existenz dieser verschiedenen Gebäude macht einem klar, daß die Entwickler einen ganzen "Monster-Manager" in ihr Spiel gepackt haben. Der



Schlußverkauf der Kampfmaschinen: Der Sklavenmarkt

Spieler selbst schlüpft in die undankbare Rolle des Trainers und Managers einer M.U.D.S.-Monsterschaft. Diese besteht übrigens ausnahmslos aus ehemalige Strafgefangene, die im Gewinn des Ghlod-Cups die einzige Chance sehen, ihre Freiheit wiederzuerlangen. Nur zu verständlich also, daß eine Mannschaft bei Heimspielen vom Publikum grundsätzlich ausgepfiffen wird. Aber auch außerhalb des Spielfeldes wird ihnen kaum Ruhe gegönnt. Geldverleiher und deren Schlägertrupps, Weglagerer und nicht selten auch die Obrigkeit, sie alle scheinen Ghold nur zu bevölkern um der M.U.D.S.-Mannschaft das Überleben so schwer wie möglich zu machen. Austeilen und Einstecken — demnächst auf ST Amiga und MS-DOS. *wi*







Biologische Kriegsführung: Jedes der Monster will gemäß seiner individuellen Fähigkeiten eingesetzt sein.

DIE DIGITALE DIMENSION

Ist CDTV die Spiele-Wundermaschine, der Traum aller Spielprogrammierer? Wir befragten die Leute, die in der Software-Szene das Sagen haben, zu Commodores Baby.

Jürgen Goeldner

(Geschäftsführer Rushware)

Wir stehen dieser Entwicklung grundsätzlich sehr positiv gegenüber. Aufgrund des Kaufkraftvolumens in Deutschland kennen wir die Akzeptanz des Verbrauchers und werden uns mit unserer Produktpalette in den Bereichen Software und Zubehör entsprechend auf diese neue Marktsituation einstellen.

Die meisten unserer Lieferanten werden in naher Zukunft ihre Titel auf diesem neuen Format veröffentlichen, an den entsprechenden Projekten wird zur Zeit gearbeitet.

Adi Boiko

(Geschäftsführer Bomico)

Wir bei Bomico sehen für den CD-Markt neue technische Möglichkeiten und Spielkapazitäten für komplexere und anspruchsvollere Spiele, die die heutigen Disketten und Cartridges nicht bieten.

Daher wird dieser Markt in Zukunft eine entscheidende Rolle spielen, vor allem für eine spezielle Kundenstruktur, die einen hohen Spielanspruch stellt. Im Augenblick ist die Hardware zu teuer, die Preise werden aber sicherlich mit der Zeit sinken. Dennoch bieten wir natürlich eine kleine Palette von besonders anspruchsvollen Spielen auf CD an.

Hans Joachim Krusche

(Geschäftsführer United Software)

Die Frage muß doch lauten: Wie sieht das "Home-Entertainment-Produkt" in Zukunft aus? Die jetzt noch getrennten Märkte Hi-Fi, TV, Video, Foto und Computer werden einander annähern und teilweise zusammenwachsen.

Aus Sicht des Software-Lieferanten hat jedes Produkt, das eine Weiterentwicklung in diese Richtung beinhaltet, eine realistische Marktchance. Wir sind auf jeden Fall gerüstet, diesen Entwicklungen Rechnung zu tragen und die Endverbraucher mit geeigneter Software zu versorgen. Die Entscheidung über Erfolg und Mißerfolg trifft doch Gott sei Dank nicht der Hersteller oder Software-Lieferant, sondern der Endverbraucher.

Bill Stealey

("Big Boss" Microprose)

Ich bin sehr erfreut über die CD-Technologie und hoffe, daß sie in Zukunft stark wachsen wird. Ich werde außerdem "Pirates!" auf einen ähnlichen neuen Computer umsetzen — mehr kann ich zu diesem Zeitpunkt leider nicht verraten.



Fritz Schäfer

(Geschäftsführer Kingsoft)

Aus unserer Sicht als Software-Produzent freuen wir uns über den nicht kopierbaren Datenträger (zumindest solange, bis die wiederbespielbare CD erhältlich ist) und werden schon sehr bald eine Reihe von Programmen vorstellen. Allerdings sind wir etwas enttäuscht, daß Commodore die Grafikfähigkeiten gegenüber dem Amiga nicht verbessert hat — auch im Hinblick auf die mögliche IBM-Konkurrenz mit Super-VGA. Für die Programmierer, die bisher auf einem C64 oder Amiga Software geschrieben haben, brechen im übrigen schwere Zeiten an, denn die Entwicklung für CDTV erfordert doch einen erheblichen technischen und finanziellen Aufwand.

Peter Molnyeux

(Programmierer bei Bullfrog)

Commodores CDTV ist eine exzellente und interessanteste Maschine. Commodore hat wirklich gute Arbeit geleistet. Die andere Frage ist: Haben Spiele auf CD eine Zukunft? Wir haben unsere Probleme damit: Es dauert viel länger, ein Spiel für CD zu entwickeln. Ein Beispiel: Um ein gutes Bild zu malen, brauchen unsere Grafiker eine Woche. Will man 50 bis 100 Bilder auf eine CD bringen, braucht man theoretisch ein bis zwei Jahre! Und dadurch werden die Spiele sehr teuer.

Ich glaube, daß eine Menge Spielesammlungen für CDTV erscheinen werden. Aber das bringt die Technologie nicht weiter. Wir entwickeln gerade die FM Towns-Version von "Populous". Beim Entwickeln haben wir bemerkt, daß es einige Zeit dauert, bis man die Kraft bändigen kann, die in dem Gerät steckt. Danach werden wir Populous II programmieren: Das wird sicher zwei Jahre brauchen. Und vier Jahre Entwicklungszeit für eine CDTV-Version sind da nicht drin. Ich meine, Commodore soll Software-Firmen beauftragen, Spiele für ihre System zu entwickeln.





Klaus Jürgen Kraft

(Geschäftsführer Starbyte)

Ein neues System taucht am Computerhimmel auf. Nach allem, was man gehört hat, scheint Commodore ein großer Wurf mit dem neuen System CDTV zu gelingen. Inwieweit sich das System durchsetzen wird, hängt allerdings im wesentlichen davon ab, wie schnell und in welchem Umfang die Software dafür zu erhalten sein wird. Und hier scheint ein kleines Problem zu liegen. Denn bisher scheint noch keinem Software-Haus ein Gerät vorzuliegen. Es ist nicht abzusehen, wann und in welcher Form das Entwicklungspaket zu erhalten sein wird.

Sollte dieses Entwicklungspaket allerdings vorliegen, dürfte es kein Problem sein, ein normales Amiga-Programm für das System CDTV umzusetzen. Von den Produktionskosten dürften sich ebenfalls keine großen Unterschiede ergeben. Daher stellt es auch für kein Software-Haus ein großes Problem dar, die nötige Software für das System CDTV zu produzieren. Aus diesem Grunde werden auch wir bemüht sein, alle unsere Programme für das neue System zu entwickeln. Der Zeitpunkt, bzw. die Fragen, welchen Titel wie als erstes herausbringen, hängt jedoch wie gesagt davon ab, wann uns Commodore das nötige Equipment zur Verfügung stellt. Hier ist also Commodore gefragt.

Anita Sinclair

(Chefin Magnetic Scrolls)

Ich glaube, daß CDTV schlicht und einfach zu langsam ist. Wir reden hier von einer 7-MHz-Maschine, das ist im Vergleich zu einem MS-DOS-AT immer noch etwas zu langsam. Etwas mehr RAM hätte der Maschine auch gut getan. So bleibt CDTV ein Amiga mit einem CD-Laufwerk. Momentan entwickeln wir noch keine Software für das Gerät. Wir könnten uns allerdings ein Adventure mit CDTV vorstellen: Mit Windows, ganz ohne Texteingabe, das trotzdem Magnetic-Scrolls-Qualität bietet.





Ken Williams

(Firmenchef Sierra)

Wir glauben, daß innerhalb der nächsten drei Jahre auf den meisten Fernsehgeräten eine "CD-Spielemaschine" stehen wird. Das wird einen extrem attraktiven Markt schaffen; auch für die Hardware-Industrie, nicht nur für Commodore, sondern auch für Phillips, Sony, Nintendo, Sega, NEC und einer Menge anderer Hersteller. Die Maschine, die den Markt dominiert, braucht mehr als technische Überlegenheit, um zu bestehen. Sie muß weniger als 500 Dollar kosten und braucht die Unterstützung der besten Entwicklerfirmen. Manche Maschinen werden das schaffen, aber mehr werden wieder verschwinden.
Wir wünschen Commodore mit CDTV einen großen Hit.

Letzte Meldung

Laut Commodore werden noch technische Änderungen am Gerät vorgenommen. Auch der ursprünglich angekündigte Erscheinungstermin (September 1990) in Deutschland wird sich verschieben. *al*

Richard Garriott

(Vizepräsident Origin)

Origin wird ganz aggressiv in den nächsten Jahren mit neuer Software auf den CD-Spielmarkt vorstoßen. Wir werden einige unserer Spiele für Commodores CDTV entwickeln. Die beiden ersten Titel, die entwickelt werden sollen, sind "Ultima VI" und "Wing Commander", das in Kürze erscheinen wird.

Wir wollen unseren offiziellen Firmen-Slogan "Wie schaffen Welten" auch bei CD-Software getreu bleiben. Wir werden Spiele programmieren, die noch mehr Details und Realität zeigen. Wir wollen die CDTV-Technologie voll ausschöpfen: Mit mehr Grafik, detaillierteren Geschichten, komplexeren Charakteren, größeren Welten, mehr Soundtracks und digitalisierter Sprache.





Marc Ullrich

(Geschäftsführer Rainbow Arts)

Nach Durchsicht der technischen Unterlagen sind wir vom Potential des CDTV überzeugt. Commodore bietet eine sinnvolle und konsequente Erweiterung der Leistungen und Einsatzmöglichkeiten des Amiga als Unterhaltungsmaschine. Die ganze Familie kommt auf ihre Kosten, könnte sich diese daher auch bei der Anschaffung teilen.

Wir werden zunächst eine umfangreiche Compilation, diverse ältere Titel und aktuelle Veröffentlichungen auch für CDTV anbieten. Die ersten Titel werden "Turrican" und "M.U.D.S." sein, inklusive einer großen Überraschung auf jeder CD. Als zweiter Schritt — wenn der Erfolg der Hardware am Markt absehbar ist — ist die Entwicklung von anspruchsvoller Software bei weitgehender Ausnutzung der Hardware geplant.

David Riordan

(Vizepräsident der Spielentwicklung bei Cinemaware)

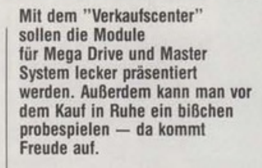
Als einer der ersten Entwickler für den Amiga ist es sinnvoll, daß wir auch bei der neuen Maschine von Anfang an dabei sind. Commodore könnte mit CDTV die Gewinnerkombination entwickelt haben. Die Power eines Amiga mit einem CD-ROM-Laufwerk eröffnet interessante Möglichkeiten. Wir programmieren gerade eine erweiterte Version von "Defender of the Crown". Wir addieren Musik und Soundeffekte in CD-Qualität, Text wird durch gesprochene Dialoge ersetzt.

Außerdem arbeiten wir an einer Multi-Media-Version von "TV Sports Football". Zu den bekannten Spielelementen wird es Interviews mit Spielern, richtige Cheerleaders und vieles mehr geben. Wir glauben, daß CDTV ein gute Mischung aus Computer-, Audio- und TV-Technologie ist. Wir bei Cinemaware warten auf den Tag, an dem wir interaktive Filme mit Schauspielern in Kinoqualität entwickeln können. CDTV ist ein Schritt in diese Richtung.



SEGA hebt ab

Das Mega Drive kommt auf Touren: In Paris wurde der Europa-Startschuß für Segas Videospiel-Boliden der 16-Bit-Klasse gegeben. Mit Film-Umsetzungen geht's rasant ins Weihnachtsgeschäft.



Mit dem "Verkaufscenter" sollen die Module für Mega Drive und Master System lecker präsentiert werden. Außerdem kann man vor dem Kauf in Ruhe ein bißchen probespielen — da kommt Freude auf.

Bei der Sega-Präsentation in Paris verging die Zeit wie im Flug — im wahrsten Sinne des Wortes: Virgin Games, der europäische Partner von Sega und Veranstalter, bot zur Erbauung seiner Gäste einen Rundflug mit einem Concorde-Düsenjet. Selbst bei zweifacher Schallgeschwindigkeit klapperten die Kaffeetassen nicht und runter kam der Vogel auch wieder. Neben solchen Belustigungen wurden auch reichlich Fakten geboten. Unter der Leitung von Virgin-Gründer Richard Branson und Winnie Derlien, dem Chef der deutschen Filiale von Virgin Games, wurde die Strategie für die Einführung des Mega Drives in Deutschland erläutert. Dieses 16-Bit-Videospiel von Sega wird schon seit längerem als Japan-Import angeboten, doch ab Herbst diesen Jahres ist die offizielle europäische Version mit FTZ-Nummer und deutscher Anleitung erhältlich. Die unverbindliche Preisempfehlung für die Konsole, ein Joypad und das Spiel "Altered Beast" liegt bei 499 Mark.

Bis zum Jahresende sollen 30 Mega-Drive-Spiele mit deutscher Anleitung herauskommen. Im wesentlichen handelt es sich hier um Titel, von denen wir bereits die japanischen Versionen testeten. Mit Spielen zu den Filmen "Moonwalker" und "Dick Tracy" befinden sich aber auch brandneue Titel darunter. Zur Markteinführung des Sega Mega Drives will Virgin eine stattliche Werbekampagne durchziehen, die neben Anzeigen in diversen Zeitschriften auch 280 Fernsehspots einschließt, die zwischen Oktober und Dezember 1990 ausgestrahlt werden. Dem Handel stehen ab sofort sogenannte "Verkaufscenter" zur Verfügung, in dem Module sowohl für Mega Drive als auch für Segas ältere Konsole Master System appetitlich dargeboten werden und an denen man auch probespielen kann. *hl*

Richard Branson

Virgins schillernder Firmengründer und Boß Richard Branson (40) war höchstpersönlich in Paris vor Ort, um die Präsentation zu eröffnen. Auf dem Virgin-Schallplattenlabel musizieren illustre Stars wie Genesis, Mike Oldfield und Belinda Carlisle. 1989 unterzeichnete Branson einen 5-Jahres-Deal mit Sega, der Virgin die europaweiten Vertriebs- und Marketingrechte für die Sega-Videospielkonsolen einräumte. Obwohl er schon in jungen Jahren zum mehrfachen Millionär aufgestiegen ist, blieb Branson von gröberen Allüren verschont. In Paris lief er locker in Jeans herum und erwies sich als bemerkenswert umgänglich: In der klaustrophobischen Enge eines Flughafenbusses sagte er nicht "Nein" zu einem kurzen Interview.

POWER PLAY: Virgin ist vor allem im Schallplattenbereich sehr erfolgreich. Warum kamen Sie vor ein paar Jahren auf die Idee, mit Sega ins Videospiel-Geschäft einzusteigen?



Virgin-Gründer Richard Branson erwartet einen Videospiel-Boom

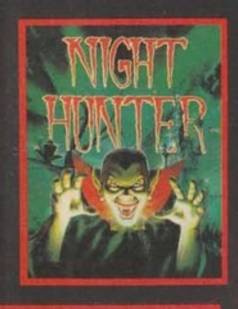
Branson: Meine Kinder haben mich dazu überredet. Sie sind Videospiel-Fanatiker. Ich selbst habe immer ganz gerne an Automaten gespielt. Außerdem fiel mir auf, daß einige Jugendliche, die ich traf, oft mehr Zeit mit Videospielen verbrachten als mit Musikhören. Dann traf ich auf die Leute von Sega, die einige sehr aufregende Produkte hatten. Wir dachten, daß wir uns mit ihnen zusammentun könnten um ihre Produkte in Europa herauszubringen. Sie sind sehr innovativ und scheinen immer einen Schritt weiter zu sein als die anderen. Vor allem dieses Jahr hat Sega mit dem Mega Drive und dem tragbaren Farb-Videospiel "Game Gear" bewiesen, daß sie weiter an der Spitze bleiben.

POWER PLAY: Welche Spiele haben Sie sich zuletzt angesehen?

Branson: Gerade heute habe ich das Michael-Jackson-Spiel "Moonwalker" auf dem Mega Drive gespielt; es scheint sehr unterhaltsam zu sein. Aber meine Tochter schlägt mich bei jedem Spiel.

POWER PLAY: Finanziell haben Sie längst ausgesorgt. Was hindert Sie daran, für den Rest Ihres Lebens auf einer einsamen Insel zu faulenzen?

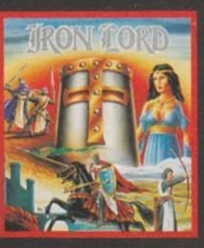
Branson: Sich neuen Herausforderungen stellen heißt, etwas über Dinge lernen, von denen ich nicht viel weiß. Ich sehe das Leben als einen langen Lernprozeß an. Ich will nicht alles verschwenden, was ich bis heute erreicht habe, indem ich meine Firma verkaufe. Wenn ich sehr müde bin, denke ich mir manchmal "Zum Teufel damit". Aber ich widerstehe immer dieser Versuchung.



TAKE 5







SKATEWARS

Ein flottes und fesselndes Sportspiel, das sowohl Ihren Joystick als auch Ihre Nerven bis zum Limit testet. Skate Wars erfordert Taktik und Strategie, um überleben zu können.

- ST
- C64 D + K7

IRON LORD

Spielt in einer farbenfrohen, mittelalterlichen, vielseitigen Welt, in der es Strategieeinlagen, Abenteuer, Aktion und vieles mehr zu entdecken gibt! Dieses Kunstwerk wird Sie wochenlang in seinen Bann ziehen

- AG
- ST
- C64 D (K7 to come)
- PC to come





- AG
- ST
- C64 D (K7 to come)

NIGHT HUNTER

In diesem fesselnden Grusel-Abenteuer schlüpfen Sie in die Rolle des blutsaugenden Grafen Dracula. Ohne Zweifel wird Sie der Sound, die Graphik und die Vielfältigkeit dieses Spiels faszinieren.

- AG
- ST
- PC to come

TWINWORLD

Ein gelungenes Jump-and-Run-Spiel. Es wird Ihnen Spaß machen, die kunstvollen Graphiken von 23 verschiedenen Levels zu durchforsten.

- ST
- AG
- C64 D (K7 to come)
- PC to come

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 • D-4044 Kaarst 2 • Telefon: 02101/6070

Mitvertrieb:
(A) Karasoft, Darius (CH) Thall AG

CHART

COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Italy 1990	U.S. Gold
2.	Fantasy Dizzy	Code Masters
3.	Pro Boxing	Code Masters
4.	Paperboy	Encore
5.	Yogi's great Escape	Hi Tec
6.	Road Blasters	Kixx
7.	Manchester United	Krisalis
8.	Temple of Doom	Kixx
9.	World Cup Soccer	Virgin
10.	Rock Star	Code Masters



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	LHX Attack Chopper	Electronic Arts
2.	Ultima VI	Origin
3.	Populous	Electronic Arts
4.	Railroad Tycoon	Microprose
5.	Their finest Hour	Lucasfilm Games
6.	Secrets of the Silver Blade	SSI
7.	PGA Tour Golf	Electronic Arts
8.	Flight of the Intruder	Spectrum Holobyte
9.	M1 Tank Platoon	Microprose
10.	Secret of the Silver Blades	SSI



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Tetris	Game Boy	Nintendo
2.	Final Fantasy III	Nintendo	Square
3.	Dragon Quest IV	Nintendo	Enix
4.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
5.	Quix	Game Boy	Nintendo
6.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
7.	Quarth	Game Boy	Konami
8.	SD Gundam	Game Boy	Bandai
9.	Redalima	Game Boy	Capcom
10.	Ultraman Club	Nintendo	Bandai



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
3.	Double Dragon II	Nintendo	Acclaim
4.	Bugs Bunny	Nintendo	Lyn
5.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6.	Hyper Lode Runner	Game Boy	Bandai
7.	Solar Striker	Game Boy	Nintendo
8.	Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
9.	Boxxle	Game Boy	FCI
10.	Duck Tales	Nintendo	Capcom

LESER-HIT

		TITEL
1.	(5)	Pirates
2.	(1)	Indiana Jones and the last Crusade
3.	(2)	Populous
4.	(6)	Rainbow Islands
5.	(9)	Kick Off
6.	(3)	Sim City
7.	(7)	Zak McKracken
8.	(14)	Microprose Soccer
9.	(20)	Their finest Hour
10.	(15)	Maniac Mansion
11.	(—)	Turrican
12.	(—)	Ultima VI
13.	(—)	Champions of Krynn
14.	(4)	Xenon II
15.	(—)	Oil Imperium
16.	(19)	F 16 Falcon
17.	(11)	Rock'n Roll
18.	(12)	Dungeon Master
19.	(—)	Klax
20.	(10)	TV Sports Basketball

Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 34). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal mehrere Musikvideos (VHS),



Der Hauptpreis: VHS-Musikvideos

die uns freundlicherweise von Joysoft in Köln zur Verfügung gestellt wurden. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Die Gewinner der letzten Ausgabe

Das Atari Lynx hat gewonnen: Martin Kühnemund aus München. Je ein Spiel geht an: Frank Kagels aus Berlin; Rolf Mühl aus Kronberg; Daniel Pauselius aus Emmerthal; Andreas Richter aus Wi-Schierstein und Norbert Schreck aus Altenbach.

ATTACK

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	34. Monat
Lucasfilm Games	10. Monat
Electronic Arts	15. Monat
Ocean	4. Monat
Anco	14. Monat
Maxis	9. Monat
Lucasfilm Games	23. Monat
Microprose	20. Monat
Lucasfilm Games	7. Monat
Lucasfilm Games	30. Monat
Rainbow Arts	1. Monat
Origin	1. Monat
SSI	1. Monat
Imageworks	10. Monat
Reline	8. Monat
Spectrum Holobyte	18. Monat
Rainbow Arts	7. Monat
FTL	23. Monat
Tengen	1. Monat
Cinemaware	3. Monat

Einsame INSEL

Midwinter
Fire and Brimstone
Tetris
Rick Dangerous 2
Populous



Julia Coombs ist Marketing-Manager von Microprose. Wie die meisten Computer-Besitzer ist sie auch vom Populous-Virus befallen

Joysoft

VERKAUFS HITS

1. Kick Off II Anco
2. Their finest Hour Lucasfilm Games
3. Legend of Fairghail Reline
4. Railroad Tycoon Microprose
5. Imperium Electronic Arts
6. Turrican Rainbow Arts
7. Tie-Break Starbyte
8. F 19 Stealth Fighter Microprose
9. Might and Magic II New World Computing
10. Larry III Sierra

Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Beastbusters	SNK
2.	Wolf of the War II	Capcom
3.	Columns	Sega
4.	Tetris	Sega
5.	Final Lap	Namco

Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2.	WWF Superstars	Technos
3.	Hatris	Video Systems
4.	Line of Fire	Sega
5.	S.T.U.N. Runner	Atari Games

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Final Fight	Capcom
2.	Snowbrothers	Tecmo
3.	Klax	Atari Games
4.	Hatris	Video Systems
5.	Parodius	Konami

LESER-HITS

Amiga
1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off
4. Populous
5. Rainbow Islands

Atari ST
1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Chaos strikes back
4. Pirates
5. Rainbow Islands

C 64
1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Microprose Soccer
4. Maniac Mansion
5. Turrican

MS-DOS
1. Indiana Jones Adv.
2. Ultima VI
3. Sim City
4. Populous
5. LHX Attack Chopper

PC-Engine
1. Tiger Heli
2. Formation Soccer
3. Nectaris
4. Dragon Spirit
5. PC-Gengin

Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Golden Axe
3. Ghouls 'n' Ghosts
4. DJ Boy
5. Thunder Force III

Sega Master
1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. R-Type
4. California Games
5. Y's

Nintendo
1. Zelda II
2. Life Force
3. Super Mario Bros. 2
4. RC Pro-AM
5. Legend of Zelda

FEUCHTE FORTSETZUNG



Silent Service II

Fast fünf Jahre ist es jetzt her, als ein Simulationsprogramm für Heimcomputer sich wie eine Seuche ausbreitete. Alle Infizierten wiesen dieselben Symptome auf: Schlafmangel und Schweißausbrüche in engen Fahrstühlen. Hastig gemurmelte Sätze wie "Alle Mann auf Tauchstation" oder "Gestern hab' ich 12000 Tonnen geschafft" ließ die uneingeweihte Umwelt am Geisteszustand des Patienten zweifeln. Der Name des Sucht-Programms: "Silent Service". Noch heute findet sich diese U-Boot-Simulation auf der Beliebtheitsskala der Computer-Spieler ganz weit oben.

Allerdings haben sich die technischen Voraussetzungen der Heimcomputer in den letzten fünf Jahren ganz gewaltig verändert. Kein Wunder also, daß die Simulationsexperten Arnold Hendrick und Roy Gibson von Microprose eine Neuauflage des Erfolgsspieles von Sid Meier programmierten. Nun ist es endlich soweit: Auf Freunde von handfesten Unterwasserschlachten wartet "Silent Service II".

Silent Service II spielt im Pazifik des Zweiten Weltkrieges, beginnend mit dem 7.12.1941, als japanische Bomber die amerikanische Flotte im Hafen von Pearl Habor angriffen. Bevor Ihr Euch in das nasse Schlachtengetümmel werft, dürft Ihr in zahlreichen Einstellungen einen von vier Schwierigkeitsgraden auswählen, ein passendes U-Boot aussuchen und angeben ob Ihr eine einzelne Seeschlacht, eine Patrouille oder den kompletten Krieg durchspielen wollt. Sogar das Startdatum und Torpedos können individuell bestimmt werden. Sind alle Angaben gemacht und habt Ihr Eurem Kapitän einen zünftigen Namen verpaßt, geht es loß. Prinzipiell hat sich bei der Neuauflage im Gegensatz zum Klassiker Silent Service I nur wenig an der Bedienungsführung geändert. Per Tastendruck oder Joystick schaltet Ihr eine vergrößerbare Übersichtskarte ein, gebt Kommandos an den Maschinenraum, schaut durchs Periskop und von der Brücke, feuert Torpedos ab, oder ballert mit der Bordkanone. Natürlich sind die Schadensanzeigen und das fesche Instrumentenbrett mit Tiefenmesser, Geschwindigkeit, verbliebener Munition und anderen Angaben auch noch da. Wer möchte, kann sogar in der Hitze der Schlacht Trümmer durchs Torpedorohr an die Wasseroberfläche schicken, um die Gegner zu täuschen.

Neu an Silent Service II sind vor allem die Grafiken, die nun endlich den 16-Bit-Computern gerecht werden, mehr Einsatzgebiete, zusätzliche Missionen und ausgefeiltere Gegner. Grafisch auffällig sind übrigens die neuen (abschaltbaren) Animationssequenzen beim Abschuß eins Torpedos oder eines Wasserbombenangriffs.

Besonderen Wert legte Microprose auf die realistische grafische Darstellung und die Anzahl der Feindschiffe. So sieht der heimische Seebär durchs Periskop kleine Patrouillenboote, fette Tanker, lahme



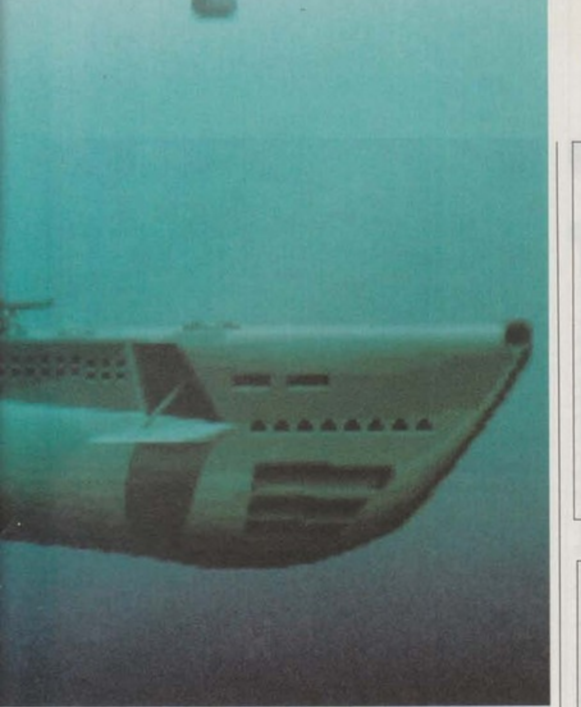
▲ Ein Orden winkt dem Kapitän (MS-DOS/VGA)



U-Boot in Nöten: Wasserbombenangriff von oben (MS-DOS/VGA) ▶



Die Bordkanone hat ganze Arbeit geleistet: Dieser Frachter wird nicht ans Ziel kommen (MS-DOS/VGA)

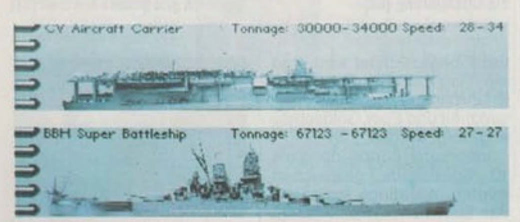




Man nehme eine Dose Rohöl, verteile ihren Inhalt geruchsgünstig im Raum, schraube eine rote Birne in die Deckenlampe und werfe die Kassette "Medetatives Dieselrattern" in den Recorder. Dann starte man Silent Service II — ein hautnaheres U-Boot-Erlebnis gibt's nur auf dem echten Boot. In Punkt "Flair" ist Silent Service II ungeschlagen, schon nach Minuten fühlt man sich wie im Kinofilm "Das Boot". Man wird leicht klaustrophobisch, lauscht verbissen auf Zerstörergeräusche und jubelt euphorisch, wenn der Torpedo getroffen hat. Ausgesucht gute Gegner, Missionen mit Tiefgang, fein abgestimmte Schwierigkeitsgrade, detaillierte Steuerung — Microprose hat gut daran getan, den Klassiker aufzupeppen. Neulinge werden sich schnell zurechtfinden; und durch die gut ausgewählten Missionen kommt für alte Hasen keine Langeweile auf. Auch wenn's nicht gerade friedlich zugeht: Für mich ist Silent Service II bis auf weiteres der ungeschlagene König der Tiefsee.



Die Kollegen in der Redaktion (außer Anatol) werden in letzter Zeit immer kreidebleich ("Nicht schon wieder!") und kramen Ihre Ohrenstöpsel hervor, wenn ich mit "Silent Service II" auf Tauchstation gehe. Bei aufgedrehtem AdLib- oder Roland sound spürt man richtig das Brummen der Diesel, das "Ping, Ping, Ping" des feindlichen Sonars und das herrliche "Wummm" der Bordkanone. Seit dem klassischen Vorbild und dem "688-Attacksub" von Electronic Arts ist Silent Service II das Beste, was es für Hobby-U-Boot Fahrer gibt — Platzangst inklusive. Vor allem Freunde von aktionsgeladenen Simulationen werden Silent Service II lieben, denn im Gegensatz zur eher strategielastigen U-Boot-Simulation "Red Storm Rising" steht hier die Action klar im Vordergrund: Auftauchen, Bordkanone klar — Feuer frei. Aber die Taktik kommt auch nicht zu kurz. Gewissenhaftes Studium der Einsatzgebiete (wo könnten jetzt welche Schiffe sein?) gehört zur Pflicht und geschicktes Manövrieren ist (über)-lebenswichtig. Ein besonders dickes Lob auch für die grafisch (unter VGA) famosen Feindschiffe.



Hier freut sich der Torpedo — ein großes Schlachtschiff und ein dicker Flugzeugträger (MS-DOS/VGA)

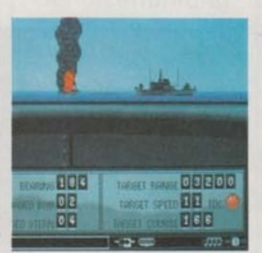
Frachter, schnelle Zerstörer und klobige Kreuzer. Sogar extradicke Schlachtschiffe und Flugzeugträger wurden nicht vergessen. Natürlich verhalten sich die unterschiedlichsten Schiffe im Kampf auch komplett anders. So versuchen die Zerstörer und Kreuzer, Euer U-Boot aufs Korn zu nehmen, während sich derweil die fettesten Zielschiffe heimlich verdrücken.

Am Ende jeder Mission, sei es nun ein einzelnes Gefecht oder eine Patrouille, bekommt Ihr in Eurem Heimathafen, je nach versenkter Tonnage Punkte, Orden und eine eventuelle Beförderung. Insgesamt können fünf Spielstände abgespeichert werden.

Die getestete PC-Version benötigt mindestens 512 KByte RAM (unter VGA 640 KByte), eine CGA, EGA oder VGA-Grafikkarte. Soundkarten wie AdLib oder Roland werden selbstverständlich ebenfalls unterstützt. Ein schneller AT mit Festplatte wird empfohlen. Zwar läßt sich Silent Service II auch auf einem "normalen" XT spielen, hier wird das U-Boot aber zur Unterwasserschnecke. Ähnlich wie bei "Railroad Tycoon" von Microprose wird über eventuelle Umsetzungen auf Amiga und ST nachgedacht. Wann diese erscheinen, ist aber noch nicht in Sicht. *mh*



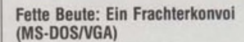
Die Seekarte des Pazifischen Ozeans (MS-DOS/VGA)



Fette Beute: Ein Frachterkonvoi (MS-DOS/VGA)

Die Übersichtskarte im U-Boot (MS-DOS/VGA)





Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 87%
Grafik: 64% Sound: 74%
Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

KOMM' IN MEIN VERLIES

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Cadaver

Kaum gönnt sich der grimmige Zwergenkrieger namens Karadoc nach dem letzten Abenteuer mal einen kleinen Urlaub, stolpert er schon ins nächste. Karadoc trifft auf einer Sightseeing-Tour durch ein Fantasyland auf einen einsamen Wanderer, der ihm die Geschichte einer schatzgefüllten Burg erzählt. Unser Zwergenheld hört kaum noch die gemurmelten Worte über fiese Monster, Magie und Gefahren, sondern hört im Geiste schon die Goldmünzen klingen. Kurzerhand macht er sich auf die Socken, um diesem Schloß einen kleinen Plünderungsbesuch abzustatten.

In dem Action-Adventure "Cadaver", das mit einer Prise Rollenspiel versüßt ist, übernehmt Ihr die Steuerung unseres Zwerges auf seiner Suche nach Reichtum und Ruhm. Das Abenteuer beginnt im feuchten Keller des Schlosses. Durch rund 500 Räume, die auf fünf Stockwerke verteilt sind, führt der Weg des Zwerges. Am Ende der langen Reise steht Ihr dem bösen Schloßherrn selbst gegenüber.

Bis dahin ist es aber ein sehr langer Weg, und es gilt, massenweise Monster zu verprügeln, Schatztruhen zu plündern, Gegenstände aufzusammeln und viele, viele Puzzles zu lösen. Jeder der Räume ist von schräg oben zu sehen. Meistens befinden sich in jedem Zimmer ein Haufen Gegenstände, die untersucht, mitgenommen, geschoben, gezogen oder kaputtgemacht werden können. Da findet Ihr Waffen, Pergamente mit Zaubersprüchen, magische Tränke, Edelsteine und Knochen von Abenteurern, die sich vorher in dieses Verlies gewagt haben. Oft sind auch Puzzles in den Räumen zu lösen. So gibt es z.B. Schalter oder Hebel, die Fallgruben oder Türen öffnen, oder Gegenstände, die wiederum in andere Gegenstände hineinpassen oder an einen bestimmten Ort gebracht werden müssen.

Gesteuert wird das Zwergen-Sprite mit dem Joystick. Unser Held kann auf Knopfdruck hüpfen, laufen oder Monster vertrimmen. Per Tastendruck wird eine Menüzeile aktiviert, in der kleine Icons auftauchen, die zur jeweiligen Spielsituation passen. Habt Ihr z.B. eine Flasche in der Hand, taucht das "Trinke"-Symbol auf, haltet Ihr einen Zauberspruch, erscheint das "Zaubern"-Icon. Zusätzlich gibt es einen "Inventory"-Bildschirm, in dem Ihr alle mitgenommenen Items anschauen und untersuchen könnt; es gibt eine scrollbare Karte, die automatisch mitgezeichnet wird, und ein "Tagebuch", in dem Eure Erfahrungspunkte, die Gesundheit und Euer Goldschatz angezeigt werden.

Insgesamt dürfen übrigens 10 Spielstände gespeichert werden. Allerdings kostet wildes Speichern Gold, umsonst ist es nur mit einem speziellen Zauberspruch. *mh*



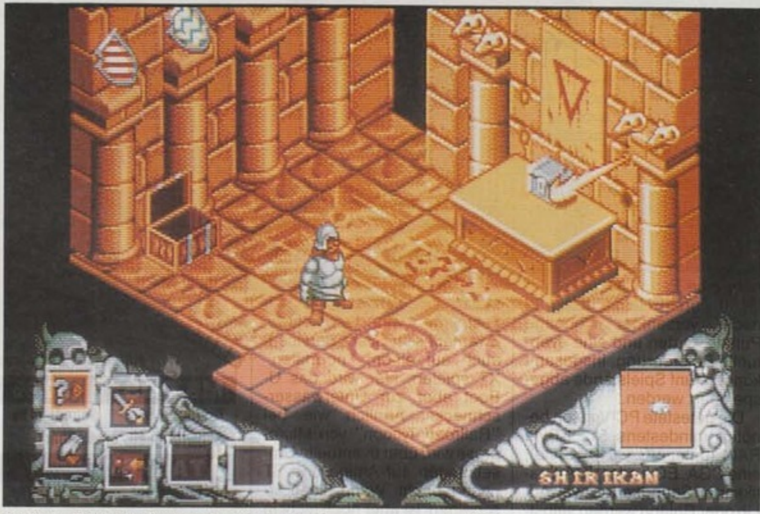
Der Drache klein, läßt mich nicht zur Tür herein (ST)


Feines Automapping erleichtert die Orientierung (ST)



Wie weit bin ich schon? Das Tagebuch gibt genaue Auskunft (ST)


Voll beladen: Der Rucksack mit vielen guten Gegenständen (ST)



Die Truhe ächzt, die Flamme faucht, das Gehirn des Spielers raucht (ST)



Morgens wanke ich schlaftrunken in die Redaktion, murmle wirres Zeug wie: "Wo zur Hölle ist das Weihwasser für den Altar im Raum 64?" oder "Wie komm' ich an dieser blöden Kröte vorbei?" Die Ursache für den chronischen Schlafmangel und das Kopfschütteln der Kollegen ist das neue Meisterwerk der Bitmap Brothers: "Cadaver". Diese Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel ist absolut suchtverdächtig. Vor allem die teuflischen Rätsel bereiten dem Spieler schlaflose Nächte. Jedes Puzzle ist aber mit logischer Überlegung und dank vieler versteckter Hinweise nach einiger Zeit zu knacken. Für die nötige Atmosphäre sorgen die hervorragenden, farbenprächtigen und detailreichen Grafiken und ein super Digisound. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich in angenehmen Abstufungen von Stockwerk zu Stockwerk. Ist der Keller noch ziemlich leicht, so daß man sich an die Steuerung und das Lösen der Rätsel gewöhnen kann, steigert sich die Anforderung ans Spielerhirn im Erdgeschoß schon merklich. So dürfte bei Cadaver selbst für Rollenspielpuristen wochenlanger Spielspaß garantiert sein.



So sehen Spiele aus, wie sie jeder Adventure-Fan liebt. Ich weiß jedenfalls ganz genau, womit ich mich in den nächsten Wochen beschäftigen werde. "Cadaver" ist ein neuer Geniestreich der Bitmap Brothers. Das Abenteurerleben auf dem Computer hat selten soviel Spaß gemacht. Es ist kaum zu glauben, was unser Held in den tiefen Dungeons alles anstellen kann. Jeder Gegenstand läßt sich bewegen, werfen, aufstapeln und von allen Seiten betrachten. Alle Puzzles sind von kristallklarer Logik, wobei der Schwierigkeitsgrad schön kontinuierlich, mit wachsender Erfahrung, steigt. "Cadaver" kann man vorbehaltlos jedem empfehlen, der Spaß an intelligenten Computerspielen hat. Ein Spiel der Extraklasse.



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 86%	**C 64**
Grafik: 87% Sound: 61%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	



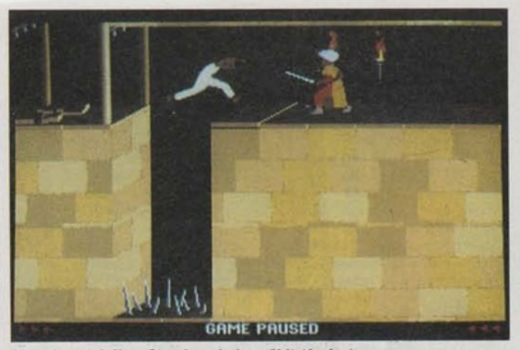
ARABISCHE NÄCHTE

Prince of Persia

Vielleicht erinnert sich noch jemand: Mitte der 80er Jahre begeisterte Broderbunds "Karateka" durch fantastische Animation und filmähnliche Handlung die C64-Besitzer. Um den Autor Jordan Mechner wurde es seitdem sehr still. Jetzt versucht er mit seinem zweiten Titel "Prince of Persia" den Erfolg des Vorgängers zu wiederholen. Zur Hand ging ihm dabei eine weitere Größe der amerikanischen Software-Szene: Dan "Choplifter" Gorlin, der die Amiga-, und die ST-Version programmierte.

Ort der Handlung ist nun ein Persien, das in seiner Märchenhaftigkeit direkt einem alten Hollywoodstreifen entsprungen sein könnte. Der bitterböse, spitzbärtige Großwesir Jaffar hat in Abwesenheit des Sultans die Macht in einem kleinen Königreich an sich gerissen. Natürlich weiß der Despot nichts Besseres zu tun, als sich beim Volk mit allen Mitteln unbeliebt zu machen. Nur ein geheimnisvoller Fremder, ein Abenteurer aus fernen Weiten, der sich versehentlich in die schöne Tochter des Sultans verliebt hat, wagt es, die Faust gegen Jaffar zu erheben und wandert dafür geradewegs in den finstersten Kerker des Sultanspalastes. Jaffar, um keine noch so abgedroschene Gemeinheit verlegen, stellt nun der Prinzessin ein Ultimatum: Entweder entscheidet sie sich binnen einer Stunde für eine Heirat mit ihm oder sie wird sterben. Und während hoch oben im königlichen Palast der Sand gnadenlos durch eine goldene Uhr rinnt, macht sich viele Stockwerke tiefer ein unerschrockener Held daran, sich aus seinem Gefängnis zu befreien.

In dem Kerkerkomplex des Sultanpalastes nimmt das Abenteuer seinen Anfang. Die vom Spieler gesteuerte Figur des Helden ist recht sportlich und kann so Abgründe überspringen, Plattformen erklettern, aber auch ganze Passagen auf leisen Sohlen durchschleichen. Zu Beginn ist er noch vollkommen unbewaffnet und so eine leichte Beute für die vereinzelt herumlaufenden Wächter. Ein Schwert kann jedoch, genauso wie diverse magische Tränke, in einem der vielen Geheimräume des Verließes gefunden werden. Finden kann unser Held jedoch auch den Tod, und zwar in mannigfaltiger Gestalt: Plattformen stürzen unter den Füßen des Spielers krachend in die Tiefe, ganze Passagen starren plötzlichen vor tödlichen Klingen, Teile der Deckenverkleidung drohen unserem Helden den Schädel zu zerschmettern. Aber auch in höher gelegenen und gastlicheren Teilen des Palastes ist der Spieler alles andere als sicher. Ist schließlich auch der letzte säbelschwingende Wächter geschlagen, steht ihm als Hindernis vor Thron und Braut noch Jaffar selbst bevor. Dieser entpuppt sich als begnadeter Schwarzmagier... *wi*



Showdown: Jaffars Stunden sind gezählt (Amiga)



Wie der Vorgänger "Karateka" enttäuscht Prince of Persia nach einigen Spielstunden. Zwar gehört die Animation des laufenden, springenden und kletternden Helden mit zum Besten, was sich bisher auf meinem Bildschirm bewegte, das Spielprinzip hat jedoch einen Bart, der noch um einiges länger sein müßte als der des Oberschuftes Jaffar. Viel mehr als durch leere Gänge laufen und ab und zu einen Abgrund überspringen kann man leider nicht machen. Wären Räume, Gänge und deren Wächter genauso brillant dargestellt wie der Held, hätte das Spiel filmähnlichen Charakter, zudem die spärlichen Soundeffekte gut gelungen sind. Hätte Cinemaware "Rick Dangerous" animiert, sähe das Ergebnis wahrscheinlich so aus...



Der gute Jordan Mechner macht es einem nicht leicht: Einerseits verzaubert er den Spieler mit einem grandios animierten Helden, der sich elegant durch die Gewölbe schlängelt. Seine flüssigen Bewegungsabläufe sind schlichtweg atemberaubend — man kann sich daran kaum sattsehen. Andererseits bietet Mr. Mechner in Prince of Persia reichlich wenig spielerische Abwechslung. Zudem hinkt die restliche Grafik der ruhmreichen "Helden-Animation" mehrere Jahrhunderte hinterher. Wer ein Programm ausschließlich an Hand der verfügbaren Extrawaffen oder Spielelemente beurteilt, der wird Prince of Persia wahrscheinlich in die nächste Ecke feuern. Wer mehr auf Ästhetik und Eleganz steht, der kann zufrieden sein: Die vorhandenen Features sind gut aufeinander abgestimmt und vermitteln eine prima Atmosphäre. Ein Programm für Genießer.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	**AMIGA 66%**
in Vorbereitung	Grafik: 67% Sound: 56%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant







Jordan Mechner's genial animierter Held in Nöten: kämpfend, springend, sterbend... (Amiga)



Wenig begeisternde Keilerei in Level drei (ST)

ZUKUNFTS-PERSPEKTIVE

Back to the Future II

In den Kinos lief vor kurzem der dritte Teil der "Zurück in die Zukunft"-Serie, doch für den trauten Heimcomputer erscheint gerade das Spiel zur zweiten Episode der Triologie. In "Back to the Future II" pendeln die Filmhelden Marty McFly und Doc Brown zwischen den Jahren 1955, 1985 und 2015 und schlittern haarscharf an so manchem schwergewichtigem Zeitparadoxon vorbei. Das Spiel besteht aus fünf unterschiedlichen Programmteilen. Level 1 ist ein schwerer Skateboard-Geschicklichkeitstest. Als nächstes folgt ein sehr einfaches Tüftelspiel, bei dem Ihr Martys Freundin Jennifer aus einem Haus lotsen müßt. Zweikampf-Action erwartet Euch in der nächsten Sequenz; Marty muß sich hier mit zwielichtigen Strolchen herumprügeln. Der vierte Level ist ein Verschiebe-Puzzle, bei dem Ihr ein Bild zusammensetzt. Zum Abschluß folgt ein Remix des Skateboard-Levels. *hl*

Geht so

Keines der fünf Teilspiele hätte als eigenständiges Programm Aussichten, große Zuneigung zu ernten. Als leidlich originell zusammengeschnürtes Paket der Marke "aus 5 mach 1" kann dieser Action- und Puzzle-Mix halbwegs gefallen. Grafik sowie Sound sind passabel und die Handlung bringt die Film-Story einigermaßen rüber. Die Mischung zwischen schweren, mäßig spielbaren Reaktionstests und ansatzweise guten, aber zu simplen Tüfteleinlagen ist zu unausgewogen. Back to the Future II ist weder ein "Spiel-zum-Film"-Desaster noch eine sinnvolle Bereicherung der Software-Landschaft.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung

ATARI ST 46%	C 64
Grafik: 60% Sound: 53%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	

TRY AND ERROR

Rick Dangerous 2

Nachdem er sein erstes Abenteuer überaus erfolgreich gemeistert hat, startet der nimmermüde Rick Dangerous zu seinem zweiten Ausflug. Für das Drehbuch wurde erneut das englische Programmierteam Core Design engagiert. Am Grundkonzept haben sie nicht gerüttelt: "Rick Dangerous 2" ist wie der Vorgänger ein taktisch gewürzter Geschicklichkeitstest mit unzähligen "Huch"- und "Aha"-Erlebnissen. Umfang und Spezialeffekte haben dafür deutlich zugelegt. Fünf verschiedene Szenarien, die jeweils mit einer animierten Intro-Sequenz eingeläutet werden, muß der unerschrockene Rick bestehen. Vier davon darf er nach Wunsch anwählen, den fünften Level gibt's erst zu sehen, wenn zuvor alle vier anderen geschafft wurden. Im Gegensatz zum ersten Teil wird diesmal ab und zu gescrollt — vertikal wie horizontal. Wer an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommt, der nimmt einfach eine andere Abzweigung.

Rick hat keine seiner Fähigkeiten eingebüßt und die erprobte Ausrüstung ist ebenso wieder mit von der Partie: Er kann springen, krabbeln, schießen, Bomben legen und diese sogar am Boden entlang schlittern lassen. Praktisch jeder Raum ist mit Gegnern, Schaltern, Aufzügen, Felsbrocken und anderen Widrigkeiten angefüllt. *mg*

Super!

Selten habe ich eine so tolle Fortsetzung gesehen. Hier stimmt einfach alles. Überall gibt es neue grafische Details zu entdecken, und jeder Level wartet mit einer komplett anderen Spielumgebung auf. Alle Rätsel sind mit genug Gehirnkapazität, der nötigen Abenteurer-Ausdauer und unter Einsatz vieler Sprite-Leben zu lösen. Im Gegensatz zum ersten Teil kommt bei Rick Dangerous 2 auch der Humor nicht zu kurz. Der ungläubige Gesichtsausdruck von Rick, wenn er mal wieder das Zeitliche segnet, ist schon eine Klasse für sich. "Rick Dangerous 2 " garantiert Spielspaß für Wochen. Mein Rat: Sofort kaufen!

Super!



Endlich einmal eine gelungene Fortsetzung: Der zweite Teil ist wesentlich ausgefeilter und durchdachter als das (schon recht ordentliche) erste Rick Dangerous-Spiel. Die Liste der sinnvollen Verbesserungen ist schier unendlich: Der Schwierigkeitsgrad steigert sich diesmal langsam, aber sicher; die Grafik ist besser und variantenreicher; mehr Extras bringen Abwechslung ins Spiel; es gibt etliche geheime Räume; die Puzzles sind größtenteils logischer und meist recht witzig: kurzum, Fortschritt auf der ganzen Linie. Bis auf ganz wenige Ausnahmen kann man jede Situation mit Können und Wissen schaffen, der Zufall spielt selten eine entscheidende Rolle. Über eines muß man sich allerdings im klaren sein: Man kommt bei Rick 2 nur nach dem Motto "Try and Error" weiter. Um herauszubekommen, was ein Schalter bewirkt, muß man ihn betätigen: Entweder löst er einen tödlichen Laser aus, oder er zaubert einen lebensnotwendigen Aufzug herbei.

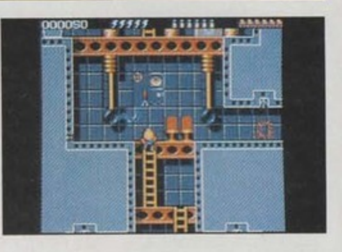
STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: MicroStyle, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS		AMIGA
in Vorbereitung		in Vorbereitung
ATARI ST	**84%**	**C 64**
Grafik: 70%	Sound: 45%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer		

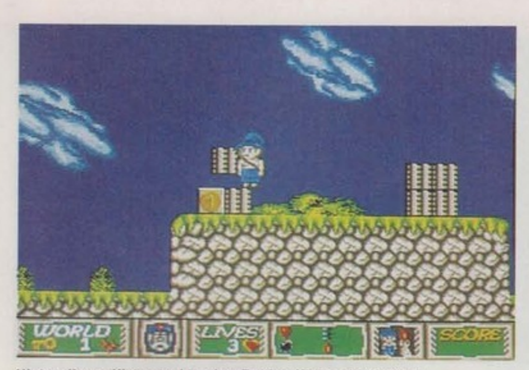






Jeder der fünf Level von "Rick Dangerous 2" bietet eine unterschiedliche Grafik (ST)

◀ Auf dem Eisplaneten sollte man sich vor rutschigen Plattformen in acht nehmen, sonst schlittert man ins Verderben (ST)


Hinter dieser Kiste steckte eine Portion Kleingeld (Amiga)

BEZIEHUNGSKISTEN

Apprentice

"Lehrjahre sind keine Herrenjahre!" grummelt der weise Magier dem Zauber-Azubi zu. Als "Apprentice" muß sich der Nachwuchs durch 16 horizontal scrollende Levels schlagen, um die Aufnahmeprüfung für die Gilde der Magier zu bestehen. Als Zugabe gibt es 18 Bonusrunden zu entdecken. In bewährter Jump-and-Run-Manier überbrückt der Apprentice mit gewagten Sprüngen so manche Kluft und weicht niedlichen Gegnern aus. Vielseitig verwendbar sind die Kisten, die in jedem Level herumstehen. Hinter ihnen verbirgt sich mitunter eine Münze (in Läden könnt Ihr dafür Extras kaufen); oft braucht man sie auch als Plattform, um weiterzukommen. Vortrefflich lassen sich durch die Kisten Gegner blockieren und mit einem genauen Treffer sogar vernichten. Aber Vorsicht: Während z.B. ein Igel angesichts einer Kiste in seiner Laufbahn brav kehrtmacht, kickt ein Zauberbesen sie in Eure Richtung, was ein Leben kosten kann. Besonders lästig sind Eulen, die sich Kisten schnappen und an einer anderen Stelle wieder fallenlassen. *hl*



Das Spiel ist ernstzunehmend süß: In solider Jump-and-Run-Manier wichtelt ein putziger Zipfelmützenmatz durch eine solide Anzahl von Levels, die voller Geheimgänge und drolliger Monster sind. Mit den Kisten läßt sich viel Schabernack anstellen (man plaziere z.B. eine vor einem Besen, welcher die Kiste wegkickt und damit ein anderes Monster trifft — äußerst subtil). Wer gradlinig aufs Durchqueren der 16 Basislevels aus ist, wird das Programm schnell durch haben. Der Witz an der Sache liegt darin, die zahlreichen versteckten Bonusrunden zu entdecken. Steuerung und Spielbarkeit sind tadellos.

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 68%
nicht geplant	Grafik: 62% Sound: 61%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung


Wenn der Gegner blinkt, führt er eine Schriftrolle bei sich (Amiga)

SPIESSRUTENLAUF

Flimbo's Quest

Die Anleitung eines Programms sollte dazu dienen, dem Käufer Spielablauf und Aufgabenstellung zu vermitteln. Die deutsche Übersetzung der "Flimbo's Quest"-Anleitung schafft dies nicht ganz: außer herzhaften Lachern bringt sie rein gar nichts. Highlights dieses "literarischen Verbrechens" sind u.a. die Eindeutschung von Joystick ("Lenkstange") und Disketten-Laufwerk ("Fahrspeiler").

Zum Glück kapiert man das Spiel nach kurzem Testhüpfen auch ohne Anleitung. In einer horizontal scrollenden Landschaft, die mit etlichen Plattformen durchzogen ist, muß sich Flimbo (laufend, hüpfend und schießend) mit allerhand Getier herumärgern. Meistens hinterlassen die Feinde nach ihrem Ableben ein paar Goldstücke. Damit könnt Ihr Euch in Shops Hilfsmittel kaufen, die Euer Überleben sichern: Unverwundbarkeit, ein besserer Schuß und "Slow-Motion" für die Feinde sind im Angebot. Um in den nächsten Level zu gelangen, braucht Ihr mehrere Schriftrollen, die man bei Gegnern und in Shops findet. *mg*



Nichts gegen einfache Spiele, aber Flimbo's Quest ist wahrlich nicht besonders aufregend. Feinde abmurksen, Gold und Schriftrollen aufsammeln — das war's. Selbst in höheren Levels ändert sich bis auf die Grafik so gut wie nichts. Auch das Extrawaffen-Arsenal war bei ähnlichen Programmen schon besser und origineller sortiert. Zugegeben, es macht anfangs durchaus Spaß, aber langfristig sinkt die Motivation deutlich. Flimbos Abenteuer lassen sich am ehesten mit "Hawkeye" vergleichen, ohne an dessen Qualitäten heranzureichen. Witzigerweise spielt sich die C 64-Version besser als die Amiga-Umsetzung.

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: System 3, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 52%
nicht geplant	Grafik: 63% Sound: 56%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64 59%**
in Vorbereitung	Grafik: 69% Sound: 68%
	Schwierigkeit: mittel



Halb Insekt, halb Maschine: Robofly! (Amiga)



Ein bisserl Vendetta für den Held im schwarzen Unterhemd (C 64)

FLIEGENABWEHR

Venus

Gute Nachricht: Ein paar Jährchen noch und das ganze lästige Insektenvolk wird durch den übermäßigen Gebrauch von Pestiziden ausgerottet sein. Dummerweise bringt das einige Wissenschaftler auf die Idee, künstlichen Ersatz zu züchten. Irgendetwas geht schief, das kybernetische Kleintier bricht aus den Labors aus und läuft Amok. Schön, daß es für solche Fälle Kammerjäger wie die künstliche Killerfliege "Fly Trap" gibt...
"Venus" bietet Altbewährtes: Zehn Welten, mit je fünf horizontal scrollenden Levels, eine Handvoll Sonderwaffen und Bonusgegenstände, sowie eimerweise krabbelndes, und fliegendes Kleintier in der Rolle der Bösewichte. Außerhalb der zehn Bonusaufstellungen entpuppt sich unsere Killerfliege als flugtauglich, so daß man sie eher vorsichtig durch die ersten Welten steuert. Später wird's hektisch: Dauerfeuernde Geschütze und lästige Mückenschwärme blockieren den Weg, Gravitationsfallen katapultieren den Spieler ins Leere, reflexartig aufgesammelte Bonusgegenstände entpuppen sich als tödlich. *wi*

Geht so



In Sachen Grafik und Sound haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben. Leider spielt sich Venus für einen offensichtlichen Wonderboy-Nachzieher zu träge. Action-Freunde werden so trotz einiger Sonderwaffen nicht auf ihre Kosten kommen. Das Spiel ist eher etwas für Tüftler, die gerne immer wieder Anlauf nehmen, um eine bestimmte Hürde zuletzt doch noch zu meistern. So erweisen sich Paßwort- und Continue-Option schnell als mächtig frustrationshemmend. Auf dem ST enttäuscht Venus trotz einiger netter Ideen, die etwas fetzigere Amiga-Version kann man aber durchaus mal anspielen.

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 65 Mark

System	Wertung	Details
MS-DOS		nicht geplant
AMIGA	66%	Grafik: 68% Sound: 65% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	59%	Grafik: 65% Sound: 57% Schwierigkeit: mittel
C 64		nicht geplant

ABGEDROSCHEN

Vendetta

Die "Vendetta" gilt als Zeitvertreib sizilianischer Vollblut-Mannsbilder, die damit unehrenhaften Gesellen nach dem Leben trachten, welche ihre kleine Schwester entehrt haben. Beim neuen Action-Adventure von System 3 gibt es für die Blutrache ganz andere Gründe: Ihr steuert eine hart gebackene Söldnerseele auf Heimaturlaub, deren Bruder samt Tochter von garstigen Terroristen entführten wurden, die hinter einer Geheimformel her sind. Eine Stunde habt Ihr Zeit, um Euch durch diverse Levels zu kämpfen und mit Eurem Ferrari herumzubrausen, um die liebe Verwandtschaft zu retten. Spielprinzip und Grafik erinnern extrem an die "Last Ninja"-Programme. Euer Held kann verschiedene Gegenstände und Waffen aufsammeln, mit denen er die Terroristen-Schergen bekämpft. Die Fahrsequenzen zwischen den einzelnen Abschnitten sehen nach "Roadblasters" aus (Gas geben und viel Bumm-Bumm). Verläßt man einen Raum und kehrt zurück, tauchen alle hier besiegten Gegner garstigerweise wieder auf. *hl*

Na ja...

Vendetta ist ein "Last Ninja"-Verschnitt, der trotz guter C 64-Grafik weniger Spaß macht als das Vorbild. Das liegt zum einen an dem übertriebenen Schwierigkeitsgrad, vor allem aber an der scheußlichen Steuerung. Das eigene Sprite reagiert höchst umständlich; um mal schnell um eine Ecke zu gehen, ist viel Joystick-Feinjustage nötig. Bei Nahkämpfen mit Gegnern regiert weitgehend der Zufall. Oft trifft man Halunken nicht, ohne so recht zu wissen, warum (und wird während des ratlosen Sinnierens kurzerhand umgenietet). Das Programm ist zu nervig, was die Motivation entscheidend bremst.

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: System 3, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

System	Wertung	Details
MS-DOS		nicht geplant
AMIGA		in Vorbereitung
ATARI ST		in Vorbereitung
C 64	40%	Grafik: 71% Sound: 55% Schwierigkeit: schwer

Wahr oder nicht!

CORPORATION

Die Frage ist offen: Arbeitet der berühmte Roboter-Hersteller U.C.C. wirklich mit Genmanipulation trotz gesetzlichen Verbotes? Die Gerüchte werden immer lauter und die Unsicherheit der Regierung immer größer! Als Geheimagent müssen Sie in die stark bewachten Gebäude eindringen und den nötigen Beweis finden und sicherstellen.



CORE hat hier eine komplett neue Welt geschaffen! 3-D-Grafik, perfekte Steuerung und Bewegungsmöglichkeiten machen aus diesem Programm ein ungewöhnliches Rollenspiel.
Dies ist wahr!
Jetzt für Amiga und Atari ST.
PC-Version in Vorbereitung.





United Software

Das relevante Programm

TECHNISCHER OVERKILL IM WUNDERLAND

Wonderland

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

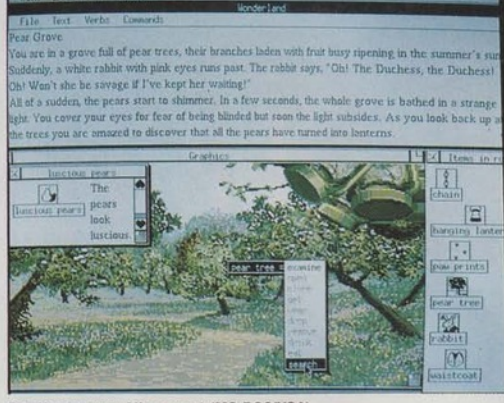
Langweilig, so ein Nachmittag auf dem Land. Die kleine Alice sitzt mit ihrer Schwester Emily in einer Wiese. Emily liest ein Buch — ohne Bilder, wie langweilig. Alice döst. Als sie darüber sinniert, ob sich ein Spaziergang zum nahen Bach lohnt, erscheint ein weißes Kaninchen auf der Wiese. Es hält inne, zückt eine Taschenuhr, blickt panisch darauf und murmelt "Ich komme zu spät, ich komme zu spät!" — spätestens da erwacht Alices Neugierde: sprechende Kaninchen? Sie folgt dem Hasen in seinen Bau, fällt dort in einen abgrundtiefen Schacht, erwischt mit einer Hand ein Glas Orangenmarmelade und stürzt so ausgerüstet in eines der verrücktesten Abenteuer, die man sich vorstellen kann.

Kaninchen mit Taschenuhr? Schächte voller Orangenmarmelade? "Schuld" daran ist der Mathematiker und Schachexperte Charles Lutwidge Dodgson. Unter dem Pseudonym Lewis Carroll schrieb er für die kleine Alice Pleasance Liddell das Buch "Alice im Wunderland" und sorgte damit im 19ten Jahrhundert für Furore. Die abgedrehte Geschichte um Spielkartensoldaten, eine wilde Teeparty und irrwitzige Kricket-Partien ist jetzt auf den Computer umgesetzt worden. Und nicht von irgendeiner Softwarefirma, sondern von Magnetic Scrolls, den Experten des Textadventure-Genres.

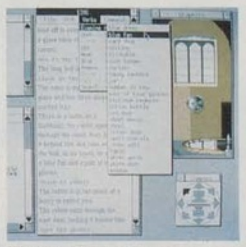
Dabei sieht "Wonderland" nicht nach einem typischen Textadventure aus. Auf dem Bildschirm erscheint nach dem Starten des Programms eine Art "Adventure-Benutzeroberfläche". In einem Textfenster, das man nicht wegklicken kann, steht der Beschreibungstext, daneben blinkt ein Cursor für die Texteingabe. Bis dahin erinnert alles an ein normales Textadventure. Neu ist, daß man die Größe des Fensters und die Schrift im Fenster beliebig verändern kann. Der Inhalt paßt sich automatisch der Größe an. Der Spieler kann Sätze im Text markieren und an eine beliebige Stelle kopieren: Praktisch, wenn man Wörter wie "Pterodactly" nicht noch mal tippen will. Der Kompaß, den man aufrufen kann, zeigt nicht nur die Richtungen an, in die man gehen kann, sondern schickt die Figur mit einem Klick in den angrenzenden Raum. Will man sich genauer orientieren, ruft man die Karte auf; jeder Raum hat ein eigenes Icon. Klickt man einen an, setzt sich Alice in Bewegung und macht im gewünschten Raum halt.

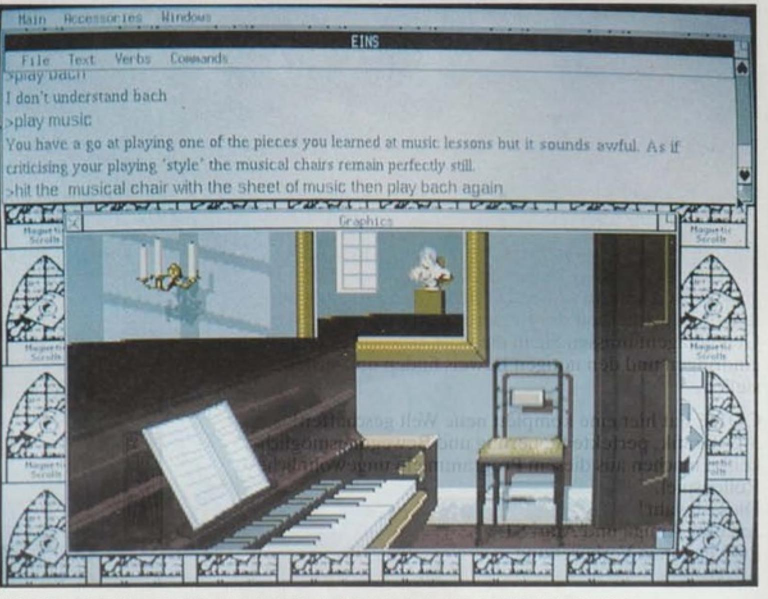
Im "Inventory"-Window sieht man die Gegenstände, die Alice mit sich schleppt. Klickt man zweimal darauf, erscheint eine detaillierte Beschreibung des Gegenstandes. Neu ist auch "Items in Room". Jeder Gegenstand in dem Raum, in dem man steht, hat ein eigenes Icon. Klickt man mit der Maus darauf, erhält man die übliche Beschreibung. Zieht man das Icon ins "Inventory"-Fenster, ist er automatisch "eingesackt". Außerdem gibt es eine Liste aller Gegenstände und der dazu passenden Verben, mit der sich der wortlose Abenteurer schnell zurechtfindet.

Den letzten Schliff bekommt Wonderland allerdings durch seine 105 Grafiken (für jeden Ort ein Bild), die man aufrufen kann. Sie sind unterschiedlich groß, teilweise animiert und erscheinen ebenfalls in Fenstern. Auch in die Bilder kann man klicken. An manchen Stel-



Der Hase rennt, Alice pennt (MS-DOS/VGA)


Komfort wird groß geschrieben: Wer ungerne tippt, greift auf die Objektliste zurück (MS-DOS/VGA)



Eines der ersten Puzzles: Wie bekomme ich den Schlüssel aus dem Piano? (MS-DOS/VGA)

Gut!



Endlich wieder ein gutes Text-Adventure! Eine Geschichte in unschlagbarer "Magnetic Scrolls"-Qualität, bei der man sich nächtelang durch riesige Textberge wühlen muß und die Phantasie Purzelbäume schlägt. Dabei geht "Wonderland" noch meilenweit über die Klassiker des Genres hinaus. Was kann man nicht alles mit dem Spiel anstellen: Hier ein Fenster verschieben, dort Menüs öffen. Multitasking, Automapping; "Wonderland" läßt keine Wünsche offen. Leider muß man über exzellente Englischkenntnisse verfügen, um der Geschichte zu folgen. Wenn man dauernd im Lexikon nachschlagen muß, läßt die Motivation schnell nach. Nur für Kenner und Könner, die werden allerdings exquisit bedient.

len erscheint dann eine Menüleiste, die anzeigt, was man mit dem Gegenstand anfangen kann. Damit der PC nicht zum Erliegen kommt, während eine Animation läuft, ist Wonderland multitaskingfähig. Bei soviel Spielkomfort wurde der Parser nicht vergessen. Er "frißt" anstandslos die wildesten Satzkonstruktionen und versteht um die 4000 Wörter. Man kann gleichzeitig alle Fenster anschalten, beliebig kombinieren oder Wonderland auch als reines Textadventure spielen. Die Programmierer haben sogar an musikalische Untermalung gedacht. An manchen Stellen erklingt eine forsche Melodie; 6 Stücke gibt's zu hören. AdLib wird neben dem PC-Piepser ebenso unterstützt wie die Roland-Soundkarte. Das Spiel hält sich eng an den Roman. Wer das Buch gelesen hat, ist zwar leicht im Vorteil, man kann allerdings alle Rätsel auch "ohne" lösen. Wer völlig steckenbleibt, zieht die "Help"-Funktion zu Rate.

Soviel Komfort hat seinen Preis. Wer nicht warten will, sollte die ungepackte Version spielen. Dazu braucht man allerdings 5 MByte auf der Festplatte sowie 640 KByte RAM. Ein 286er AT mit Maus und VGA-Grafikkarte wird empfohlen, will man Wonderland genießen. Auf einem XT ist Wonderland nur als Text-Version vernünftig spielbar. *al*

Super!



Wenn es so etwas wie einen Rennwagen unter den Textadventures gibt, dann ist das Wonderland. Technisch ist das Programm derart hochgezüchtet, daß es eine wahre Freude ist. Der Spielkomfort ist auf einem schnellen AT ungeschlagen, auf einem XT allerdings kaum vorhanden. Magnetic Scrolls hat es wieder mal geschafft, das Textadventure-Genre zu revolutionieren. Auch die Geschichte ist fantastisch. Ich hatte befürchtet, daß das recht phantasievolle Buch sich in ein wirres Adventure niederschlagen würde. Erfreulicherweise ist Wonderland weder unlogisch noch unfair, auch wenn's manche Puzzles in sich haben. Je länger man Wonderland spielt, um so mehr beginnt man sich in die wundersame Logik des Buchs hineinzudenken. Allerdings ist das Englisch happig, fast schon literarisch; ein Wörterbuch sollte man unbedingt neben den Computer legen, wenn man das Spiel in vollen Zügen genießen will. Wonderland ist ein Super-Adventure für Profis und Fortgeschrittene. Alle anderen sollten erst einmal testspielen, ob's ihnen zu anspruchsvoll ist.

STECKBRIEF

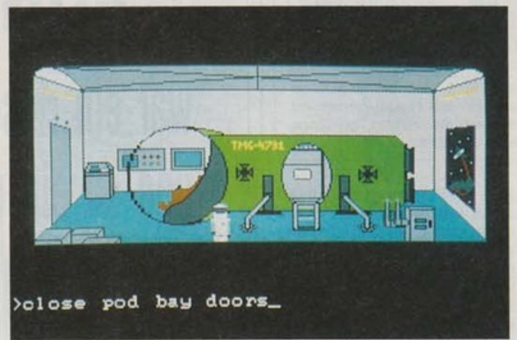
Genre: Adventure
Hersteller: Magnetic Scrolls, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 88%	**AMIGA**
Grafik: 87% Sound: 68%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

ASTEROID MIT BISS

Earthrise

Die Rohstoffgewinnung ist im 22sten Jahrhundert denkbar einfach. Man steckt einfach ein paar Düsen in einen Asteroiden, lenkt ihn auf eine passende Umlaufbahn und baut dann gemütlich seine Mineralien ab. Solus ist einer dieser Minen-Asteroiden, die friedlich um den Mars kreisen. Plötzlich erreichen zwei irritierende Meldungen von Solus das Hauptquartier. Die Erste: "Wir sind auf unbekannte, sehr große Kreaturen gestoßen. Bitten um Anweisung." Die Zweite, nur ein paar Minuten später: Ein panischer Hilferuf. Seitdem — Funkstille. Sie steigen mit einem Shuttle auf, um auf Solus nach dem Rechten zu sehen. Das Adventure beginnt, sobald Sie den Orbit um Solus erreicht haben. Wenn Sie mit den tückischen Kontrollen des Shuttles klarkommen, stehen Sie schon bald unversehrt auf Solus. Bei näherer Betrachtung entpuppen sich die "großen Kreaturen" als Mutationen aus dem Genlabor, die Menschen für schmackhafte Appetithäppchen halten. Es sieht ganz so aus, als wären die putzigen Viecher dank eines Lecks in der Reaktorkühlversorgung zur 30fachen Größe mutiert — reparieren ist angesagt, will man nicht als "Mensch auf Toast"-Häppchen im Schlund eines Chinchillas landen.



HAL läßt grüßen: Die "Pod Bay Doors" haben nicht nur Commander Bowman in "2001: Odyssee im Weltraum" Schwierigkeiten gemacht... (MS-DOS/EGA)

Die Spielfigur wird, wie bei frühen Sierra-Adventures, mit der Tastatur durch Räume gesteuert. Hat man den Rand eines Raums erreicht, wird das nächste Bild geladen. Sechs Disketten lang versucht man, die Mutationen mit Köpfchen aufs Kreuz zu legen — Gewalt hilft hier nichts, klassisches Knobeln um so mehr. Will man beispielsweise dem forschen Astronauten-Sprite den Helm aufsetzen, so langt man munter in die Tasten und hofft darauf, daß der Perser das Getippte auch versteht — allzu anspruchsvoll sollte man nicht formulieren. "Earthrise — The Solus Incident" erscheint vorerst nur für MS-DOS-PCs. Man braucht 640 KByte RAM sowie zwei Laufwerke oder eine Hard-Disk, um ins All zu kommen. Es wird EGA- und CGA-Grafik unterstützt; unter VGA wird lediglich die EGA-Farbpalette genutzt.

Musik gibt's außer etwas enervierendem PC-Geflöte keine; auch die Grafik entspricht nicht mehr dem heutigen Standard, dafür läßt sich Earthrise problemlos auf Hard-Disk installieren. *al*

Gut!

Seit dem Infocom-Klassiker "Starcross" bin ich nicht mehr mit so einem Feuereifer durch eine handfeste SF-Story gestapft. Am Anfang wurde ich noch durch die Grafik verschreckt, aber dann schlug der rabenschwarze und manchmal sehr blutige Humor gnadenlos zu. Man merkt zwar sehr deutlich, daß der Programmierer von "Earthrise" sich an der Space-Quest-Serie von Sierra orientiert hat, ohne dessen technische Finesse zu erreichen. Aber was soll's, der Humor und der recht verständige Parser wiegen die Minimalgrafik und die lasche Benutzerführung wieder auf. Auch die vielen Puzzles sind mit einiger Überlegung zu knacken. Allerdings sollten sich nur Spieler an Earthrise wagen, die über gute Englischkenntnisse verfügen.

Super!



Man muß schon mutig sein, ein Programm zu veröffentlichen, das technisch derart hinter dem Mond ist. Die Grafik ist kantig und klobig, der PC-Piepser knirscht gar schrecklich und der spartanische Spielkomfort läßt nicht mal Maussteuerung zu. Trotzdem bringt Earthrise einen Mörderspaß. Selten hat es soviel Spaß gemacht, aufgefressen, aufgelöst, abgemurkst, zerstochen, zerstückelt und zerhackt zu werden. Der Programmierer Matt Gruson hat einen derart zynischen Humor, daß man immer neue Wege ausprobiert, seine Spielfigur um die Ecke zu bringen. Das Adventure selbst ist ein appetitlicher Happen klassischer Knobelkost mit einer geradlinigen Geschichte und wenigen Überraschungen.

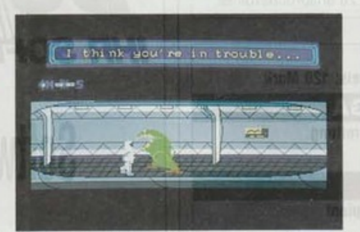
Auch wenn man sich sehr stark an "Space Quest" orientiert hat, wurde nicht stupide geklaut, sondern adaptiert und sogar liebevoll zitiert. Wer wie ich Science-fiction mit einem Schuß Humor mag, muß Earthrise gespielt haben (auch wenn's ziemlich teuer ist).



Genre: Adventure
Hersteller: Interstel, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 69%	**AMIGA**
Grafik: 38% Sound: 12%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant







Starr' nie auf fremde Monster: Einmal gezwinkert, schon ist man Frischfutter für das putzige Kerlchen (MS-DOS/EGA)





BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/77 80 25

topo soft



SPIONE WIE WIR

Operation Stealth

Santa Paragua ist ein netter kleiner Staat in Südamerika, dessen Regierung weniger nette Dinge treibt. Als eines Tages ein mächtig geheimes Testflugzeug der amerikanischen Luftwaffe entführt wird, deuten alle Spuren darauf hin, daß der kostbare "Stealth"-Flieger nach Santa Paragua entführt wurde.

Der CIA-Agent John Glames sieht aus wie der Schwager von Filmspion James Bond und wird mit ähnlich heiklen Jobs beauftragt: Hinter der Maskerade eines harmlosen Touristen soll Glames nach Santa Paragua fliegen und dort herausfinden, was aus dem Stealth-Jet geworden ist. Die Probleme fangen für unseren wagemuten Agenten aber schon am Flughafen an: Kaum zeigt er seinen amerikanischen Paß dem schnauzbärtigren Offizier am Flugsteig, wird er in den nächsten Kerker geschleppt. In Santa Paragua liebt man alle "Americanos"...

"Operation Stealth" ist das neue Adventure von Delphine Software, die im letzten Jahr mit "Future Wars" ihren Abenteuer-Einstand gaben. Die Bedienung ist im Prinzip gleich geblieben. Ähnlich wie bei den Lucasfilm-Adventures müßt Ihr kein Wort eintippen, alle Kommandos werden über das Anklicken von Verben und Objekten eingegeben. Einige Details wurden gegenüber Future Wars verbessert, um den Spielkomfort zu erhöhen. So muß man jetzt nicht mehr direkt neben einem Gegenstand stehen, um ihn zu nehmen oder zu untersuchen. Euer Agenten-Sprite stapft gegebenenfalls selbständig an die entsprechende Stelle.

Die Story ist ein munter brodelndes, sich nicht allzu ernst nehmendes Süppchen mit vielen Agentenfilm-Zutaten, die man aus einschlägigen Kinostreifen gewohnt ist: Schöne Frauen sind in der Regel hinter Eurem Leben her, Wissenschaftler meistens verrückt und breitschultrige Jungs mit Maschinenpistolen eine schlechte Gesellschaft. Zum Test stand uns eine englische Version zur Verfügung. In Kürze soll das Spiel komplett in Deutsch erscheinen. *hl*

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Delphine, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 73%
in Vorbereitung	Grafik: 71% Sound: 70%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 73%	**C 64**
Grafik: 71% Sound: 56%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

Gut!



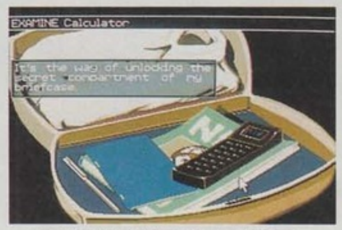
Nicht schlecht, was Delphine da hingezaubert hat. Im Gegensatz zum etwas verwirrenden und unlogischen Future Wars muß man diesmal nicht den Boden nach einzelnen Pixeln absuchen — die Programmierer haben im Punkt Spielkomfort dazugelernt. Die Geschichte ist atmosphärisch und für Freunde des "Bananenrepublik-Krimi"-Genres ein großer Spaß. Die Musik ist für ein Adventure wirklich erstklassig und auch die Grafik wurde nochmal ordentlich verbessert. Das einzig wirklich Schlimme ist die lallende Amigasprache. Adventure-Freunde sollten sich "Operation Stealth" ansehen.

Gut!

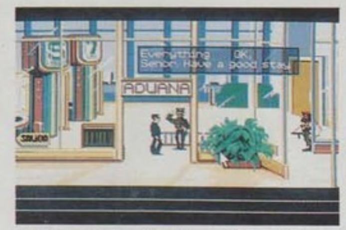
Seit Future Wars haben die Programmierer dazugelernt; die Story von Operation Stealth hat mehr Pep; dazu kommen ordentliche Grafik und für Adventure-Verhältnisse sehr guter Sound. Operation Stealth erreicht nicht den Spielwitz und das hohe Puzzle-Niveau von Klassikern wie "Zak McKracken", aber die Delphine-Leute sind auf dem richtigen Weg. Ihr neuer Titel ist ein elegantes Agenten-Abenteuer mit Witz und Spielkomfort. Die Amiga- und ST-Versionen sind spielerisch und grafisch übrigens identisch; lediglich bei der Musik müßt Ihr auf dem Atari einige Abstriche machen.



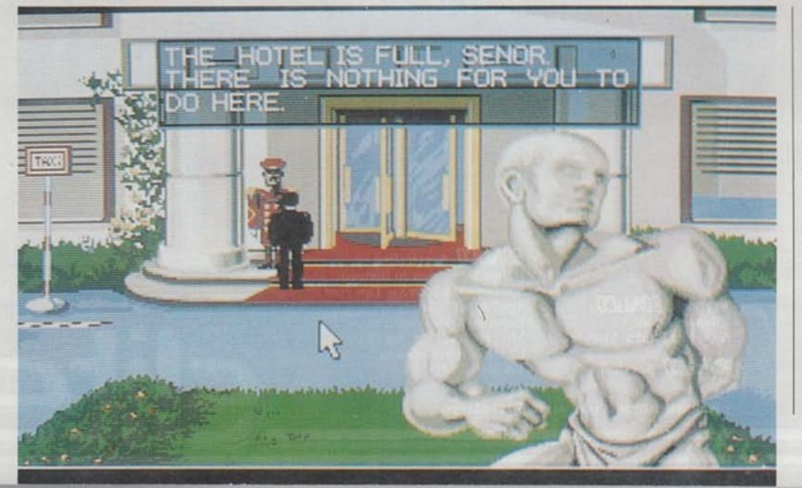
Mit dem amerikanischen Paß macht Ihr Euch in Santa Paragua unbeliebt...



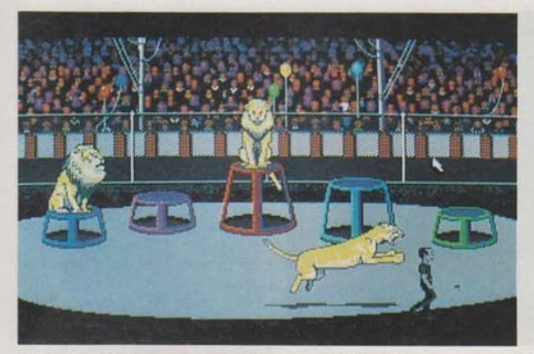
...doch wozu hat man einen praktischen Ausweis-o-mat in seinem Köfferchen?



Mit dem frisch gefälschten Paß kommt der routinierte Spion problemlos weiter.



◄ John Glames im Einsatz. Sein Abenteuer erscheint in Kürze auch komplett in Deutsch (Amiga).



Den King im Sinn, den Tiger im Genick... (MS-DOS/VGA)



Hinter dieser Tür lauern die Monster mit der Zinskeule (Amiga)

DANN DOCH LIEBER LARRY

Search for the King

Les Manley ist ein Tolpatsch, ein Verlierer; immer belächelt, immer erfolglos. Les arbeitet bei der drittklassigen Fernsehstation "WILL" als Videotechniker und Mädchen für alles — ein öder Job ohne Abwechslung. Als der Chef von WILL als Werbegag demjenigen 1 Million Dollar verspricht, der den "King des Entertainment" findet, wittert Les seine Chance. Er verschwindet in der Mittagspause, um den King zu finden. Das Grafikadventure "Les Manley in: Search for the King" wurde von Steve Cartwright ("Hakker", "Aliens") programmiert. Ähnlich den Sierra-Programmen steuert man Les mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur. Kommt man zum Bildrand, wird nachgeladen. Um eine Aktion auszulösen, tippt man englische Befehle. Das Programm unterstützt VGA-, EGA-, CGA- und Hercules-Grafikkarten. Um Les zum King zu bringen, braucht man 640 KByte RAM. *al*

Geht so

Das ist schon dreist: Der gute Les ist recht deutlich bei "Leisure Suit Larry" abgekupfert. Auch das Adventure-System sieht aus, als käme es aus der Sierra-Schmiede; sogar der Parser weist ähnliche Schwachstellen auf. Sieht man über den offensichtlichen Klau hinweg, kommt man mit fortgeschrittenem Spielen auf seine Kosten. Steve Cartwright, der sich noch nie an ein Grafik-Adventure gewagt hat, gibt hier seinen recht spritzigen Einstand. Zu einem fröhlicheren Gesicht langt's trotzdem nicht, denn die Rätsel sind teilweise recht weit hergeholt. Ein Schuß mehr Eigenständigkeit hätte Les gut getan.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 68 %	AMIGA
Grafik: 75 % Sound: 52 %	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

ERBSCHLEICHER

Fatal Heritage

Auch Erben will gelernt sein. Wenn Euch der reiche Onkel eine Farm samt Goldschatz vermacht, dann ist das eigentlich ein Grund zur Freude. Doch auch Reichtum macht nicht unbedingt glücklich. Probleme gibt es jedenfalls genug. Beim Notar wird das kostbare Testament verschlampt, ein Gangsterkartell ist hinter Euch her, und das nötige Kleingeld für eine Reise zu dem geerbten Landsitz muß auch erst beschafft werden. Genug Stoff für ein zünftiges Abenteuer. Also, nicht lange gezögert, sondern ran an die Maus und losgeklickt. Alle Aktionen in "Fatal Heritage" steuert Ihr über Icons. Im Laufe des Spiels trefft Ihr auf eine Menge anderer Personen, mit denen Ihr eifrig deutsche "Multiple Choice" - Konversation machen müßt, wenn Ihr Euer Ziel erreichen wollt. Allerdings solltet Ihr Euch nirgendwo zu lange aufhalten. Die Killer des Kartells sind Euch unerbittlich auf den Fersen. Wenn das Geld knapp wird, habt Ihr die Möglichkeit, durch kleine Würfel- und Kartenspielchen die Geldbörse wieder aufzufüllen. *vw*

Gut!

"Fatal Heritage" ist eine runde Sache, was man wahrlich nicht von vielen deutschen Abenteuern sagen kann. Die Rätsel sind schön knackig; die Steuerung einfach und zweckmäßig. Einzig die Story und die Konversations-Sequenzen hätten etwas weniger flach ausfallen können: So ganz wollte das mit den Witzen noch nicht klappen. Die Digi-Bildchen gewinnen keinen Kunstpreis, sind aber recht nett. "Fatal Heritage" ist das Richtige für Leute, die nicht immer nur in Science Fiction- und Fantasy-Welten herumlaufen wollen. Bei "Fatal Heritage" beginnt das Abenteuer schon vor der eigenen Haustür.

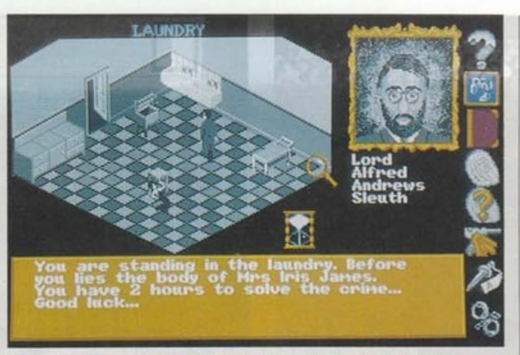
STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Delta Konzept, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 57 %
nicht geplant	Grafik: 60 % Sound: 54 %
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

TÖDLICHES SPIEL

Murder



Ein klassischer Software-Krimi in stilechter Schwarzweißgrafik mit allerlei schönen Leichen (Amiga)

Eisig fegt der Wind um das einsame Landhaus, der Vollmond spendet fahles Licht. Eine Treppe knarzt unter der Last von Schritten. Ein Schuß, ein Schrei — schon haben wir die Scherereí. Just als in einer piekfeinen Residenz eine Gesellschaft stattfindet, passiert eine Riesenferkelei: Einer der Gäste liegt plötzlich leblos auf dem Boden; das Blut gluckert in den teuren Teppich. Die Beamten von Scotland Yard schieben gerade Dienst nach Vorschrift und werden erst in zwei Stunden am Tatort ankommen. Eine gute Gelegenheit für Sie, den weltberühmten Detektiv, innerhalb dieser Zeitspanne das Mörderspiel aufzulösen: Wer hat wen womit abgemurkst?

Beim Krimi-Adventure "Murder" wird nur in mehrstöckigen, feudalen Häusern gemordet. Hausherren, Gäste und Personal schleichen herum, die Leiche liegt mal im Weinkeller, mal im Rosenbeet. Zu Spielbeginn erscheint eine Zeitungsschlagzeile, in der Ihr einen von vier Schwierigkeitsgraden wählen könnt. Außerdem darf man durch Wechsel von Datum und Schauplatz des Verbrechens den Fall ändern. Spielprinzip und Grafik ändern sich nicht, doch Mörder, Opfer und Motiv wechseln. Theoretisch lassen sich so etwa drei Millionen Fallvarianten erzielen.

Das Szenario wird in perspektivischer Grafik von schräg oben gezeigt. Durch Mausklicks wechselt Euer Bildschirmdetektiv den Raum; mittels einer Lupe untersucht er Gegenstände oder verwickelt eine der anderen Spielfiguren in ein Gespräch. Man kann ganz allgemein plaudern oder konkrete Fragen stellen, wobei eine Art "Satz Construktion Set" hilfreich zur Seite steht. Erscheint Euch eine Aussage hilfreich für die Lösung des Falls, könnt Ihr sie vom Programm in Euer Notizbuch schreiben lassen. Gegenstände lassen sich auf Fingerabdrücke hin untersuchen. Ihr habt zwei Stunden Echtzeit, um den Fall anhand von Indizien und Informationen zu lösen. Der Spielstand kann nicht gespeichert werden. *hl*

Geht so

Die Atmosphäre eines typisch britischen Landhauses ist in U.S.-Golds "Murder" sehr schön eingefangen. Man wartet förmlich darauf, daß der Butler zum Fünfuhrtee bittet und die Dame des Hauses Gurken-Sandwich und Ingwer-Marmelade reicht. In so einer Umgebung läßt sich stilvoll morden und dem Detektivhandwerk nachgehen. Doch das macht leider nur den halben Spielspaß aus. Man hat zwar die theoretische Möglichkeit, sich an einer Unzahl von Fällen zu versuchen, doch spätestens nach dem zehnten Verbrechen kommt gepflegte Landhauslangeweile auf. In immer gleichen Räumen, die immer gleichen Tatverdächtigen anklicken und verhören, zehrt auf Dauer ganz schön an den Nerven. Die gute Spielidee ist leider irgendwo im englischen Nebel verlorengegangen. Ein paar Stunden lang macht das Programm Spaß, aber danach wird's ziemlich zäh.

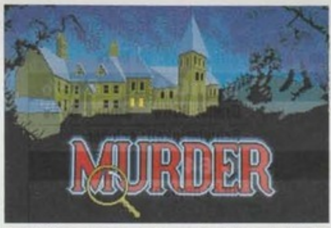


Die klassischen Krimis von Agatha Christie bieten erlesene Morde in gepflegtem Rahmen. Für mich haben sie nur einen Haken: Wenn ich nicht höllisch aufpasse, fange ich so ab Seite 40 an, mit den vielen Personen nicht mehr klarzukommen. Wo kommt der Baron auf einmal her? Mit wem ist der Butler verheiratet? Wer war doch gleich wieder die Leiche? Ähnliches Kopfzerbrechen bereitet mir manchmal Murder. Spielidee und Aufmachung machen einen prächtigen Eindruck, doch trotz des elektronischen Notizbuchs droht Verwirrung. Wenn man Dutzende von Zeugenaussagen à la "Ich ging um 10:01 Uhr in die Küche" oder "Ich ließ das Taschentuch um 10:02 Uhr fallen" beisammen hat, sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht. Dabei sind viele Fälle sehr simpel und mit etwas gekonntem Raten in ein, zwei Minuten lösbar. Da wären wir auch schon beim nächsten Problem: Die Abwechslung läßt sehr zu wünschen übrig. Zwar ändern sich Einzelheiten (wer ist die Leiche, wer hat mit welcher Waffe zugeschlagen?), doch Spielablauf und Grafik bleiben im wesentlichen gleich. Außerdem kann man nicht speichern, was bei einem Adventure eine Schande ist. Murder hat ein interessantes Konzept zu bieten, doch der Spielspaß blieb auf halbem Wege mit einem Dolch im Rücken auf der Strecke.



Genre: Adventure
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 36%
in Vorbereitung	Grafik: 42% Sound: 7%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung







Dem Täter auf der Spur — ein Fingerabdruck auf der Mordwaffe hat ihn verraten (Amiga)

MISTKÄFER

Ra

Die ägyptischen Götter waren noch nie für ihre Mildtätigkeit bekannt. Als armer Sterblicher mußte man schon immer höllisch aufpassen, wenn man nicht in Ungnade fallen wollte. Einmal nur haben Sie vergessen dem Sonnengott "Ra" zu huldigen — und schwupps: schon hat er Sie in einen Skarabäus verwandelt. In nördlichen Breiten sind diese Krabbeltierchen auch als Mistkäfer bekannt. Keine angenehme Lage. Da "Ra" aber kein Unmensch ist, gibt er Ihnen noch eine kleine Chance. Der Sonnengott verfrachtet Sie also in seine Lieblings-Pyramide und stellt Ihnen eine wahrhaft titanische Aufgabe. Wenn es Ihnen gelingt 100 Puzzles zu lösen, dann werden Sie als Mensch wiedergeboren und müssen Ihr Leben nicht als Käfermumie beenden.

Die Aufgabe ist eigentlich ganz einfach. Als Käfer können Sie über das Spielfeld krabbeln und Steine verschieben. Mit dem Cursor steuern Sie identische Symbole an und können diese Steinpaare dann auflösen. Sind alle Steine verschwunden, erhalten Sie ein Paßwort und dürfen sich an der nächsten Aufgabe versuchen. Da der Sonnengott aber ziemlich gerissen ist, hat er zwei Bedingungen gestellt: Man kann nur Steine mit demselben Symbol auflösen; außerdem müssen Sie auf einer senkrechten oder waagerechten Linie liegen. Zum Glück kann unser Mistkäfer Steine, auf denen er steht, verschieben. Zusätzlich sind weitere Gemeinheiten eingebaut. Es gibt unbewegliche Steine, die zwar genauso aussehen wie normale, aber leider wie festgewachsen an ihrem Platz verharren. Daneben sorgen Teleporter, die Sie wild über die Spielfläche beamen, Eisflächen und brüchige Bodenplatten für weitere Konfusion.



Der nächste Schritt des Käfers kann schon sein letzter sein. (Amiga)

Neben diesem reinen Denkspiel-Modus ohne Zeitlimit hält "Ra" für ungeduldige Naturen 35 weitere Level in einem Arcade-Modus bereit. Hier sorgen happige Zeitvorgaben und tiefe Abgründe für zusätzlichen Nervenkitzel. Als ausgleichende Gerechtigkeit fliegen Goldmünzen über das Spielfeld, die unser Skarabäus einsammeln kann. Am Ende eines jeden Arcade-Levels darf er diesen Schatz gegen Zaubersprüche eintauschen, die ihm das Leben in der nächsten Runde etwas leichter machen. So kann er z.B. für 30 Sekunden das Spielfeld überfliegen oder alle Steine mit denselben Symbolen auf einmal auflösen. Die Spielstände lassen sich jeweils speichern. Wer hier zehn Runden übersteht, hat den Gott gnädig gestimmt und darf fortan wieder auf zwei Beinen durchs Leben gehen.

Zusätzlich bietet das Programm eine Editier-Funktion, mit deren Hilfe man eigene Spielflächen gestalten oder vorgegebene Level ändern kann. Die Hintergrundgrafik ist an die Wandmalereien in Pharaonengräbern angelehnt und sorgt für Pyramidenstimmung. *vw*



Keine Frage, Ra ist konsequent durchdacht, erfreulich originell und bietet mehrere Spielmodi. Trotzdem hat es mich nicht total gepackt. Das liegt einerseits an der Unübersichtlichkeit vieler Levels. Mir sind kleine Spielfelder wie z.B. in "Puzznic" lieber, wo der Teufel im Detail steckt. Bei Ra artet das Lösen eines Levels richtiggehend in Arbeit aus, da enorm viele Steinchen wegzuklicken sind und man leicht den Überblick verliert. Außerdem will mir nicht in den Kopf, warum man nicht von vornherein erkennen kann, ob ein Stein bewegbar ist oder nicht. Warum muß ich das jedesmal durch Ausprobieren herausfinden? Auf Dauer etwas nervig, besonders bei dicht bevölkerten Levels. Wer sich an diesen beiden Kritikpunkten nicht stört, der bekommt für sein Geld viel Spiel geboten: 175 Levels, Editor, Paßwörter, Extras und ein stilvolles Ambiente.

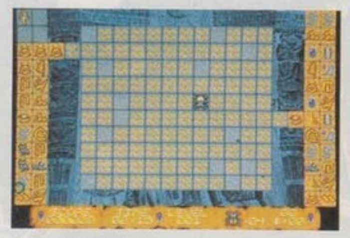


Ganz schön hart, so ein Käferleben. Die Puzzles, die ich in "Ra" lösen mußte, sind nicht von schlechten Eltern. Man ist oft versucht, den Joystick frustiert in die Ecke zu feuern. Zum Glück hat man dann doch in den meisten Fällen einen Geistesblitz. Bleibt die Inspiration aus, dann heißt es Versuchen und wieder Versuchen. Ein falscher Schritt und die ganze Mühe war umsonst. Für ein Puzzlespiel hat es meines Erachtens etwas viele Unwägbarkeiten. Trifft man auf einen unverschiebbaren Stein, dann kommt man oft mit logischen Überlegungen nicht weiter, sondern nur durch längeres Ausprobieren. Hat man sich mit diesen verborgenen Tücken angefreundet, dann garantiert "Ra" allerdings lang anhaltenden Knobelspaß und Dauersitzungen vor dem Computer.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 72%
in Vorbereitung	Grafik: 68% Sound: 56%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung


Im Arcade-Modus zählt Schnelligkeit und eine ruhige Hand. (Amiga)


Seit Äonen sehnsüchtig erwartet -
jetzt endlich gibt´s POWER PLAY
zum Abonnieren!
- mit Berichten und beinharten Tests von Computer- und Videospielen
... das hypergalaktische Verwirrspiel als Begrüßungsgeschenk
- neueste Software auf Herz und Nieren geprüft
- mit Tips&Tricks zu den schwierigsten Spielen
Im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM
... und dazu mit noch mehr Vorteilen:
den Preisvorteil
bequeme Zahlungsweise
das Begrüßungsgeschenk
wird mit Lichtgeschwindigkeit geliefert (dieser Extra-Service kostet nix!)
...oder wißt Ihr was Besseres??!
DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
POWER PLAY

Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

GESCHENK-ABO

POWER PLAY schenken bietet viele Vorteile:

Das Geschenkabonnement ist genauso günstig wie das Jahresabonnement.

Der/ die Glückliche bekommt POWER PLAY noch bevor es beim Händler ist!

Aber das Wichtigste ist: Ihr monatliches Geschenkpaket bringt hundertprozentig Spaß - ein Jahr lang oder länger.

Eure Nachricht an die Redaktion

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

POWER PLAY JAHRES-ANGEBOT

1. **Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!**

2. **Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!**

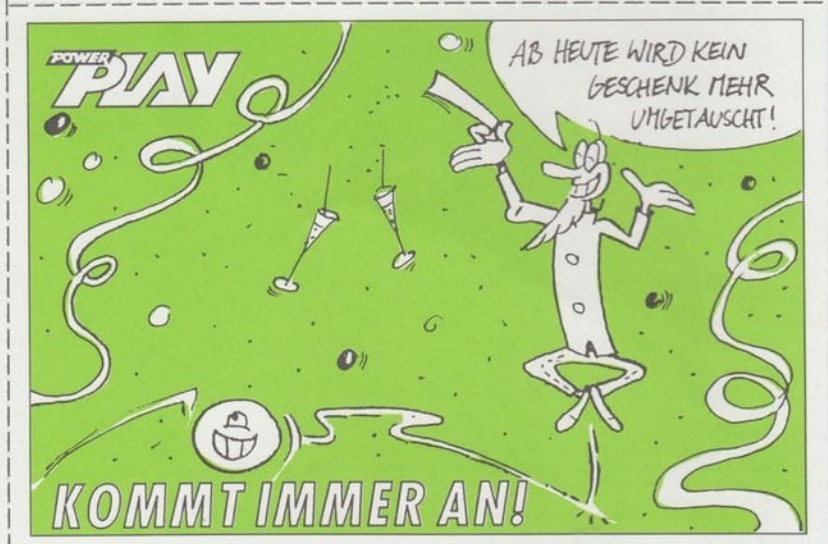
3. **Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!**

4. **Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!**

5. **Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!**



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.



POWER PLAY MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe __________ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______________________________ Seite ________

2. ______________________________ Seite ________

3. ______________________________ Seite ________

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______________________________ Seite ________

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ______________________________

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ______________________________

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips: ______________________________

POWER PLAY ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) Alter

Datum, 1.Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift 01/AD 1010

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY GESCHENK-ABO

Ja, ich möchte Spaß mit POWER PLAY verschenken Für dieses Geschenk (12 Ausgaben POWER PLAY) bezahle ich 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto). Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus.

Das Abonnement ist ☐ **limitiert auf 12 Ausgaben** ☐ verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Meine Adresse als Besteller:	**und das ist der/ die Glückliche:**
Name, Vorname	Name, Vorname
Straße, Hausnummer	Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort	PLZ, Wohnort
Telefon(Vorwahl)	Telefon (Vorwahl)

Ich bezahle das Geschenkabonnement
☐ nach Erhalt der Rechnung ☐ bargeldlos durch Bankeinzug

Kontonummer BLZ

Geldinstitut

Datum, 1.Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift 07/AD 1010

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Leserservice

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

POWER PLAY LESER - HITPARADE

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname Alter

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.



GEWINNT MIT BOMICO

**Fast geschenkt:
Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14 400 Mark und zwölf feine Walkman.
Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...**

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar**

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 12. Oktober 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

**BOMICO
TOP TEN**

1. Sim City
2. Klax
3. Emlyn Hughes Soccer
4. F 29
5. Rings of Medusa
6. Lost Patrol
7. Logo
8. Tie Break
9. Midnight Resistance
10. Rainbow Islands

HALL OF FAME

HIGHSCORES

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser.

Diese Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in High-Score-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-Score-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste, und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Ganz auf Hard'n Heavy eingestellt ist David Ehrenbrink



Verklaxt nochmal! Der Highscore stammt von Stefan Stürzer

Alien Crush
PC Engine: 173.213.500 von Petra Rahmlow, Berlin

Atomix
Amiga: 231.050 von Marcel Ritter, Essen

Atomix
Amiga: 235.815 von Peter Hirtesheim, Essen

Battle of Britain
Amiga: 15.875 (Me-109) von Alex Seemüller, CH-Effretikon

Block Out
Amiga: 82.245 von Uwe Frese, Bremen

California Games
Lynx: 44.132 (Footbag) von Antje Stübling, Berlin

California Games
Lynx: 6.300 (Surfen) von Marco Weber, Calberlah

DJ Boy
Mega-Drive: 881.200 von Jürgen Löffler, Schwenningen

Golden Axe
Mega Drive: 221,7 (Arcade) von Andreas Simmer, Dinslaken

Hard Drivin'
ST: 128.729 von Ren Dreibus, Biebergmünd-Kassel

Hard'n Heavy
C 64: 40.460 von Darid Ehrenbrink, Emsdetten

Hawkeye
C 64: 179.500 von Andr Hölk, Klein Offenseth

Klax
Amiga: 1.062.455 von Christina Busch, Lehrte

Klax
ST: 1.968.385 von Peter Trieb, A-Wien

Klax
Amiga: 2.487.395 von Stefan Stürzer, München

Lightforce
C 64: 215.850 von Oliver Wieban, Wermelskirchen

Nebulus
ST: 57.312 von Patrick Ruch, Nürnberg

Rainbow Island
C 64: 2.020.080 von Frank Hüglin, Bahling a.K.

Rainbow Island
ST: 1.242.730 von Ralf Husi, CH-Niederdorf

RVF
ST: Tetbury in 0:53:50 von Robert Konietzny, Hannover

Space Harrier II
Mega-Drive: 10.257.000 von Thomas Jahn, Biedenkopf

Stormlord
Amiga: 385.000 von Sönke Raufeisen, Flensburg

Super Mario Land
Game Boy: 999.999 von Raimund Gruber, A-Salzburg

Super Mario Land
Game Boy: 284.170 von Bernd Druffel, Hörvelsingen

SonSon 2
PC Engine: 264.200 von Thomas Denk, A-Mühlheim

Tetris
C 64: 9.806 von Thorsten Mies, Wuppertal

Tetris
Game Boy: 178.957 von Sacha Kym, CH-Pratteln

Truxxton (Tatsujin)
Megadrive: 1.659.700 von Michael Abraham, Bodenkirchen

Turrican
Amiga: 1.158.850 von Gerd Bordon und Christian Ohneberg, Rastatt

Toobin
Amiga: 205.391 von Marcus Bär, Eltville-Erbach

Uridium
C 64: 519.320 von Wolfgang Heda, DDR-Aschersleben

Wonderboy
C 64: 318.100 von Sven Ehlert, Bohmte

Xenon 2
ST: 341.365 von Stefan Hartmann, Ilvesheim

X-Out
Amiga: 426.560 von Micky Hill, Berlin

X-Out
Amiga: 422.900 von Thomas Beck, Königswinter

CLUBS



Wegen der vielen Zuschriften auf unsere Clubseite mußten wir die Clubs der ersten Stunde von unserer Clubliste nehmen. Jeder Club wird in Zukunft dreimal in unserer Adressenliste stehen. Zwischendurch werden wir immer einmal wieder alle uns bekannten Clubanschriften auflisten.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computer und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

TELE CLUB DEUTSCHLAND

Die Mitglieder des TCD haben sich auf die mittlerweile schon exotischen Telespielkonsolen der Vergangenheit (Atari VCS 2600, CBS Colecovision, MB Vectrex, Schmid TVG 2000, Hanimex HMG 2650) und Module für alte Systeme (Atari XL/XE, Texas Instruments TI 99/4A) spezialisiert. Ihre Sammelleidenschaft für die "Untoten der Telespielszene", wie sie es selbst nennen, ist allen zehn Mitgliedern gemeinsam. Von ihren Basislagern aus — die Städtchen Achim (Niedersachsen) und Vlotho (Nordrhein Westfalen) — starten sie alle drei Monate interne Clubmeisterschaften. Die Spiele, mit denen die letzten drei Meisterschaften ausgetragen wurden, sind: Ballblazer (Atari XE), Midnight Magic (Atari VCS 2600) und Decathlon (Atari VCS 2600).

Das Sprachrohr der Videospielveteranen ist ihr Fanzine, in dem sie Module vorstellen, Highscores abdrucken, und über die Systeme plaudern. *up*

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN

B.I.T.S. Computer Club Berlin
Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga, C 64
Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin
Jagowstr.17
1000 Berlin 21
Postfach 210265

Kindercomputerclub — KCC
Computertyp: C 64
Anschrift: Kevin Ringels
Michael-Wefers-Weg 2
4050 M'Gladbach
Kennwort: Kindercomputerclub

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club:
Computertyp: Amiga
Anschrift: Thomas Kprlauf
Hauptstr. 100
5200 Siegburg

Commodore-Computer-Club Anhalt:
Computertyp: C 64
Anschrift: Commodore-Computer- Club Anhalt
Herrn Lübchow
VEM Elektromotorenwerk Dessau GmbH
PSF 211
DDR-4500 Dessau

Videospielclub Cobra:
Computertyp: Nintendo, Sega Mega Drive, Genesis, Sega 8-Bit, PC Engine, Konix
Anschrift: Video Spiel Club Cobra
Postfach 6
CH- 4012 Basel

128er-Club Uwe Schwesig
Computertyp: C-128; C 64
Anschrift: Uwe Schwesig
Dorfstr. 9a
D-2406 Stockelsdorf
0451/493306

Mega Drive Fan Club NRW
Computersystem: Mega Drive
Anschrift: Mega Drive Fan Club NRW
Thomas Tewwoot
Wiesenstr. 27
4190 Kleve
02821/98886

Lords of Imagination
Computertypen: fast alle Systeme
Anschrift: Lords of Imagination
Intern. Rollenspielclub
Postfach 22
4777 Welver

THE PREDATORS GROUP Inc.
Computersystem: C 64
Anschrift: Marty Reiser
Leopoldstr. 10
6831 Plankstadt
06202/15203

Club 68000
Computertyp: C- A500; A1000; A2000 und Weiterentwicklungen
Anschrift: Club 68000
Inh. St. Scholl
Badgasse 22
6908 Wiesloch
06222/52658

Phoenix Computer Club
Computertyp: Amiga; Atari ST; CPC; C 64
Anschrift: Phoenix Computer Club
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Infinity Computerclub
Computertyp: Amiga; MS-DOS; C 64; C 128
Anschrift: Infinity Computerclub
Thomas Stepphuhn
Sechslindensteige 9
7798 Pfullendorf

PDC Public Domain Club München
Computertyp: Atari ST
Anschrift: PDC Public Domain Club
Lüderitzstr. 82
8000 München 81

Softfun
Computertyp: PC, Amiga, Atari ST
Anschrift: Mike Lütjens
Artlenburger Landstr. 24
2126 Adendorf

Atari STE Club Germany
Computertyp: Atari 1040 STE
Anschrift: Atari STE Club Germany
c/o Björn Bernbom
Postfach 1141
2250 Husum

Advanced Atari Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Advanced Atari Club
Eitzumer Weg 18n
3212 Gronau

Blackboys
Computertyp: C 64 MS-DOS
Anschrift: Blackboys
PLK. 024281D
3253 Hess-Oldendorf

T.E.S.
Computertyp: C 64
Anschrift: Matthias Holtkampe u. Martin Krug
Landwehr 1
4230 Wesel

T.S.M Club
Computertyp: Atari ST 1040, C 64
Anschrift: T.S.M Club
Voshalsfeld 63
4223 Voerde

T.u.C.
Computertyp: Amiga (alle außer 3000er)
Anschrift: Alexander Carbin
Birkengangstr. 26
5190 Stolberg

Pac-Club
Computertyp: Amiga, C 64
Anschrift: Pac-Club
Dirk Reinartz
Unterelsaff 19
5466 Neustadt-Wied

NEUZUGÄNGE

Amiga Club Österreich
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubmagazin, tägliche Hotline, billigere Hardware, Workshops und Schulungen, Anfängerberatung, Tips und Tricks, VIP-Clubausweis mit vielen Vorteilen, Diskussionen mit Handel und Szene, Mailbox
Mitgliedsbeitrag: 120.- Schilling im Jahr (bis 27 Jahre), ansonsten 350,- Schilling
Anschrift: Amiga Club Österreich
Kirchengasse 27
A-1070 Wien

Mega-Club
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Clubtreffen
Mitgliedsbeitrag: keiner; Mitgliedschaft nur für Schweizer möglich
Anschrift: Mega-Club
Martin Brändle
Grünaustr. 2
CH-9204 Andwil



Keine Kommunikation

Ich möchte mich zu dem Leserbrief von Achim Leidig aus Freudenberg äußern. Ich halte es für unklug, eine Fantasy-Ecke in der *POWER PLAY* zu bilden, denn diese Zeitschrift sollte, wenn möglich, auf Computer beschränkt bleiben. Im übrigen möchte ich scharf kritisieren, daß Rollenspiele häufig als Brettspiele bezeichnet werden. In keinem echten Rollenspiel wird ein Spielbrett benutzt. So etwas findet man bei "Halma" oder "Mensch, ärgere Dich nicht". Ich möchte herausstellen, daß Computerrollenspiele ihren Namen zu Unrecht tragen. Was da auf dem Bildschirm flimmert, macht zwar Spaß zu spielen, ist jedoch kein Rollenspiel. Ein wichtiger Bestandteil fehlt nämlich: die Kommunikation zwischen den Spielern. Diese ist auf dem Computer natürlich nicht möglich, da nur ein Spieler vor dem Computer sitzt und sich dabei mit niemandem unterhält oder Gespräche führt. Man ist in seinen Handlungen eingeschränkt und muß das tun, was der Computer vorschreibt. Meist ist es dann so, daß diese sog. "Computerrollenspiele" Metzelorgien sind, wo Hunderte von Monstern dahingerafft werden, und dazu noch ein paar Rätsel gelöst werden müssen. So etwas hat dann nur noch entfernt mit dem ursprünglichen Rollenspiel zu tun. Zu erwähnen wäre noch, daß im Bereich der Fantasy schon einige Fachzeitschriften existieren, in denen dieses Genre ausreichend behandelt wird, wie z.B. die "Zauberzeit" oder die englische "Dragon". Also laßt es lieber, eine Fantasy-Ecke in der *POWER PLAY* aufzunehmen und bleibt beim Altbewährten. Lars Kewer, Nordenham

Fantasy-Fan

Ich möchte hier auf den Leserbrief von Achim Leidig (Ausgabe 7/90) reagieren. Im großen und ganzen bin ich seiner Meinung, allerdings geht er mir noch nicht weit genug. Ich finde, daß man einer Fantasy-Ecke ruhig zwei bis drei Seiten widmen könnte, da sich auf diesem Gebiet ja relativ viel tut. Außerdem währen einige Hintergrundberichte (wie funktionieren eigentlich AD&D-Brettspiele...) auch wünschenswert. Eine Liste aller bisher erschienenen Rollenspiele mit Wertung und einem Bildschirmfoto wäre auch nicht schlecht, da der Rollenspielfreak ja keine Lust hat, alle *POWER PLAY*s nach einem Rollenspieltest durchzusuchen. Hinzu kommt, daß er die Spiele ja auch miteinander vergleichen muß, um das Spiel zu finden, das ihm am besten gefällt. Wenn ich ehrlich bin, muß ich nämlich zugeben, daß ich völlig den Überblick verloren habe und beim besten Willen nicht wüßte, welches Rollenspiel ich mir als nächstes kaufen soll. Oliver Bauens, B-Raeren-Lichtenbusch

Unser Rollenspiel-Schwerpunkt in Ausgabe 9 dürfte da gerade richtig kommen. *hl*

Englisch-Schreck

Vor kurzem kaufte ich die Amiga-Umsetzung von "Their finest hour". Doch kaum habe ich die Packung geöffnet, erwartete mich schon der erste Schreck: Das ganze Handbuch ist englisch. Es hat eine deutsche Anleitung. Die umfaßt genau zwölf Seiten. Umgeworfen hat mich dann, daß auf der Rückseite ein Inhaltsverzeichnis des Buches ist und darunter steht, was man lesen soll und was nicht. Leider hilft mir da auch das bißchen Englisch, was ich in der Schule lerne, nicht. Darum meine Frage: Gibt es ein deutsches Handbuch oder ist eines in Vorbereitung? Christian Bieli, Laufen

Leider ist eine komplette Übersetzung des englischen Handbuches für "Their finest Hour" nach Auskunft des deutschen Distributors nicht geplant. So wird es in Deutschland weiterhin nur die Version mit der deutschen Kurzanleitung geben. *mh*

Weltenkluft

Beim Durchlesen der POWER PLAY 7/90 stieß ich auf den Test des Rollenspiels "Legend of Faerghail". Der Text las sich interessant und auch ein Blick auf die Bildschirmfotos ließ Freude aufkommen: feine Amiga-Grafik. Doch dann kam die Ernüchterung: Grafik-Wertung 66! Die Frage: wie das?

Doch der große Schock kam erst, als ich umblätterte und den Test von "Dragonflight" erblickte. Michael hat vollkommen Recht, wenn er in seinem Meinungskasten bemerkt, daß die Grafik laienhaft aussieht. Ich bin sicher kein großes grafisches Talent, aber eine Grafik, wie sie auf den Bildschirmfotos zu sehen ist (besonders das untere Bild ist bemerkenswert häßlich!), traue ich sogar mir zu, innerhalb von nicht allzu langer Zeit mit DPaint zu zeichnen. Wie kann so ein Spiel eine Wer-

tung von 63 für die Grafik bekommen, also fast gleichwertig mit Legend of Faerghail, obwohl hier augenscheinlich Welten dazwischenliegen?

Robert Schürhuber, Wien

Die Antwort auf Deine Frage, warum "Dragonflight" eine Grafikwertung von 63 bekommt, ist relativ einfach zu beantworten. Es stimmt zwar, daß Teile der Grafiken von Dragonflight recht laienhaft sind, aber eben nur Teile. Was man auf den Fotos nicht sehen kann, sind die vielen Animationsstufen der Spielfiguren, die für ST-Verhältnisse recht beeindruckend sind. Ebenso sind die Dungeons gut gezeichnet und die schmucken Zwischenbilder, die zum Teil mit 512 Farben gezeichnet sind, sieht man auf den beiden Bildern leider auch nicht. Kurzum: Für Atari ST-Maßstäbe ist die Grafik von Dragonflight alles in allem zwar nicht überragend aber immerhin gut gelungen. Ähnliches gilt auch für "Legend of Faerghail". Hier sehen die Grafiken im direkten Vergleich zu Dragonflight zwar besser aus, aber angesichts der Tatsache, daß der Amiga deutlich mehr Grafikpower hat als der ST, hätte man schon ein wenig mehr erwarten können. So ist die Grafik von Legend of Faerghail auch nicht Superklasse (sonst hätten wir mindestens ein Grafikwertung um die 80 geben müssen), aber schon überdurchschnittlich. *mh*

Ignoranz?

Hiermit möchte ich meinen Ärger zu zwei bemerkenswert schlechten Entwicklungen in der POWER PLAY kundtun.

1. Der Bewertungskasten (Steckbrief): Zuerst steht hier das Genre des Spiels. Im Wertungsschema, das Ihr bis *POWER PLAY* 2/90 verwendet habt, wurde die Genrenennung immer gelungen mit einem Spruch verknüpft und im Kasten unten abgedruckt. Jetzt sind diese Sprüche weiß auf schwarz über jedem Test zu sehen. Meiner Meinung nach stehen sie da sinnlos und nichtssagend und verwirren den Leser nur. Was soll man denn auf den ersten Blick von einer Überschrift wie "Spritzig wie Sirup" halten? Ich schließe mich der Meinung von Ingo aus Münster an. Auch ich sehe die Disketten- und Joystick-Bewertungsskalen als unverzichtbar an. Dadurch sieht man auf den ersten Blick, wie ein Spiel ist. Die trockene Ansammlung von Zahlen und "nicht geplant", sowie "in Vorbereitung" der jetzigen Wertungskästen sind ein Tiefpunkt der Gestaltung der POWER PLAY. Erscheint ein Spiel für nur ein System, sind drei Viertel des Wertungskastens umsonst. Wie sehne ich da die Zeiten zurück, in denen einfach die Systeme, worauf ein Spiel getestet wurde, vor den in Klammern gesetzten Systemnamen, für die das Spiel geplant ist, standen. Warum kompliziert (neues Schema), wenn es einfach (altes Schema) in jeder Hinsicht besser ist? Ich stimme auch voll Philipp Seeger aus München zu, der schrieb, daß Benutzer anderer Systeme als ST, Amiga, C 64 und PC keine Möglichkeit haben, herauszufinden, ob ein Programm für ihr System erscheint. In Eurer Zeitschrift ist in dieser Hinsicht einfach ein Loch. Um alle Computersysteme zu erfassen, muß Euer leider völlig falsch gestalteter Bewertungskasten neu gestaltet werden. Traurig aber wahr, was Ihr da an der sonst so guten POWER PLAY vermurkst habt.

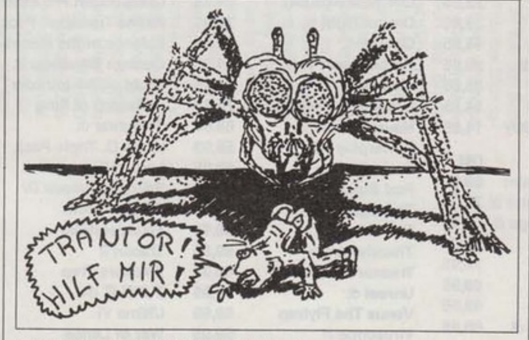
Wolfgang Röttger, Kiel

Gewünscht: Sonderheft

Nun was zum Thema Sonderheft: Das Sonderheft Nr. 1 war super! Nur daß Ihr das Spiel Gunship nicht ins Heft genommen habt, hat mich gewundert. Die Amiga-Version hatte immerhin eine POWER-Wertung von 85 Prozent und ist somit höher bewertet als andere Spiele, die Ihr aufgeführt habt. — Ich habe gelesen, daß Ihr sehr viele Spieletips bekommen habt. Warum bringt Ihr nicht mal ein Sonderheft mit Tips für gute Spiele heraus?

Heiko Sprenger, Leonberg

Gunship war uns etwas zu alt, um es in einem Sonderheft der besten Spiele 1989 zu berücksichtigen. Die Anregung eines Tips-Sonderhefts wird dankbar vermerkt. *hl*



S.O.S.-Ruf an Trantor (Gabriel Boltshauer)

Spielermoral

In meinem Brief möchte ich einen Rückblick auf die Geschichte der Computerspiele auf Heimcomputern geben. Jetzt, im Jahre 1990 achtet doch jeder nur auf die Super-Protz-Grafikspiele und beachtet kaum die Handlung. Man erinnere sich doch nur mal an so gute Spiele wie "M.U.L.E.", "Lode Runner", aber auch an Spiele wie "Spindizzy", "Elite", "Summer Games" und an die alten Infocom-Adventures. Diese Spiele hatten zwar teilweise keine Super-Grafik, aber irgendwie eine besondere Atmosphäre. Außerdem konnte man sie perfekt spielen, und auch die Gesamtwertung war immer um die 90er-Grenze herum.

Doch was sieht man heute? Billige Abklatsche wie z.B. "F.O.F.T.". Spiele, die zwar durch ihre Grafik beeindrucken, spielerisch aber totale Fehlschläge sind. Ich habe den Eindruck, die Programmierer machen sich doch heute kaum Gedanken mehr, es sei denn, sie sind schon lange im Geschäft, wie z.B. Lord British, alias Richard Garriott. Nehmen wir doch mal die Fußballspiele: Das erste Fußballspiel war "International Soccer". Es bot zwar kaum Veränderungsmöglichkeiten, doch man konnte es ungeheuer gut spielen. Wenn man sich heute auf dem Fußballspiel-Markt umsieht, sieht man solche Spiele wie "Kenny Daglish" oder "Superleague Soccer", das einem Vergleich mit "Football Manager 1" nicht standhält. Vielleicht melden sich auch andere und geben ihre Meinung zu diesem Thema ab.

Henning Maruhn, Düsseldorf

Genauer bitte!

Ich möchte eine Anregung betreffend Eurer PC-Spieletests bringen. Mich ärgert, daß nicht klar ersichtlich ist, welche Anforderungen an die Hardware ein getestetes Spiel stellt, z.B. ob eine Festplatte erforderlich ist, welche Grafik- und Soundkarten das Spiel unterstützt und wieviel Speicher nötig ist, um es zu spielen (Ausnahmen und evtl. Vorbild: "Railroad Tycoon"-Bericht 7/90, Kompliment an hl). Da es bei PCs ganz unterschiedliche Ausstattungen gibt, ist das doch ziemlich wichtig. Deshalb wäre mein Vorschlag, daß Ihr bei den Tests ein Extra-Kästchen macht, in das Ihr die oben genannten Punkte schreibt. Die Idee von Achim Leidig finde ich als Rollenspieler natürlich sehr gut, dafür könnten die meiner Meinung nach überflüssigen Themen "Neues aus der Comic-Szene" und "Musik, Bücher, Filme" aus der *POWER PLAY* verschwinden.

Bernd Flemisch, Augsburg

Vielen Dank für Deine Kritik. Wir werden in Zukunft zwar (noch) keinen Extrakasten für Hardware-Voraussetzungen einführen, aber im letzten Abschnitt PC-Spieletests findest Du in der Regel alle wichtigen Angaben über Grafik,- und Soundkarten, Festplattenanforderung und Speicherbedarf. *mh*

Kleinigkeiten

Ich bin insgesamt sehr zufrieden mit Euch, hoffe aber, daß Ihr ein paar Kleinigkeiten noch beseitigt.

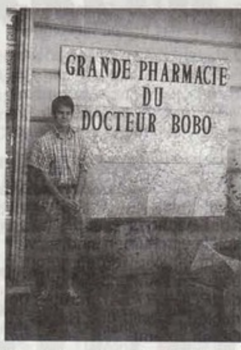
1. Starkiller hat leider deutlich nachgelassen. Laßt Euch bitte etwas einfallen. Er darf aber nicht "in Rente" bleiben (7/90), weil er einfach zur *POWER PLAY* gehört. Ohne ihn fehlt einfach etwas!

2. Sehr gut finde ich die Idee, Bestenlisten für die verschiedenen Computertypen getrennt aufzustellen. Ihr solltet allerdings auch die Ausbaustufe der Systeme berücksichtigen. Konkret meine ich damit: Wenn jetzt z.B. der neue Amiga 3000 herauskommt, solltet Ihr eine Liste aufstellen, welche Spiele darauf laufen und welche nicht. Die Liste braucht ja nur die Spiele zu enthalten, die Ihr mit "Gut" oder besseren Bewertungen versehen habt. Außerdem wäre z.B. auch interessant, ob sich Spiele mit Coprozessoren vertragen (auch bei PC) usw.

3. Die Idee, Bücher und Filme zu besprechen, finde ich ja noch in Ordnung, aber bei der Musik sind mir die Geschmäcker doch zu verschieden. Ich finde, Ihr solltet die CD-Besprechungen weglassen, weil wahrscheinlich sehr viele Leser andere Meinungen zu einer bestimmten CD haben (bei Computerspielen ist eine Einteilung nach Qualität sinnvoller). Statt dessen könntet Ihr doch jeden Monat ein Brettspiel (ohne Computer) vorstellen, das Euch besonders gut gefallen hat.

4. Zu dem Leserbrief von Achim Leidig in Heft 7/90: Ich bin begeisterter Rollenspieler mit und ohne Computer. Ich wäre begeistert, wenn Ihr eine Rollenspiel-Rubrik einführen würdet. Man könnte z.B. verschiedene Systeme vorstellen, wichtige Unterschiede beschreiben, fertige Abenteuer testen, Kontakte vermitteln usw.

Robert Harring, München



Hier gibt es die beste Medizin für Jan-Christof Klein

POWER-Tips kürzen

Die POWER-Tips sind zu lang. Werft doch die viel zu langen und sich teilweise über mehrere Ausgaben erstreckenden Komplettlösungen aus den POWER-Tips raus (z.B. "Chaos strikes back"). Auch der Player's Guide, der ebenfalls auf mehrere Ausgaben verteilt ist, hat darin nichts zu suchen. Was das noch mit Tips zu tun hat? Bringt doch mehr kürzere Hilfestellungen.

Stefan Schewczik, Graz

Wie stehen denn die anderen Leser zu Stefans Auffassung? *up*

Begehrter Geoff

Nach langen Jahren mit C64 und C 128 bin ich vor einem halben Jahr auf einen MS-DOS-AT umgestiegen. Eines der von mir meist bewunderten Spiele auf dem C64 war "The Sentinel", der geniale Wurf von Geoff Crammond. In Ihren Bestenlisten für Computerspiele wie auch speziell für MS-DOS nahm Sentinel immer einen der ersten Plätze ein.

Um so weniger verstehe ich die augenblickliche Marktlage — ich kann den PC-Sentinel von keinem mir bekannten Händler bekommen. Was ist los mit dem Markt? Ich bitte daher um Ihren Rat, woher ich das Spiel für den PC beziehen kann. Wissen Sie eine deutsche Bezugsquelle? Und zu Geoff Crammond: Existiert irgendwo ein Artikel über diesen Programmierer und seine Arbeiten? Ich lese viele Zeitschriften, habe aber bisher noch nichts gefunden.

Wolfram Scheurich, E-Puerto dela Cruz

Wenn der Händler nicht weiterhelfen kann, sollten Sie sich wegen The Sentinel für MS-DOS an den Deutschland-Distributor des Programms wenden (Rushware, Bruchweg 128—132, 4044 Kaarst 2). Daß es über Geoff Crammond, der neben The Sentinel z.B. auch "Stunt Car Racer" schrieb, so wenig zu lesen gibt, hat einen guten Grund: Dieser Programmierer gilt als Publicity-scheu und ist nicht gerade wild auf Interviews (ähnlich verhält es sich übrigens mit Paul Woakes, dem Autor von "Mercenary" und "Damocles". Das ist auch so ein schüchterner Knabe). *hl*

Mehr M.U.L.E.

In dem Artikel der *POWER PLAY* 8/90 über das Handelsspiel "M.U.L.E." steht, daß es auch eine Umsetzung für den C 64 gab. Nun meine Frage: Kann man M.U.L.E. für den 64er noch immer kaufen? Wenn ja, wo und wieviel kostet es?

Stephan Christen, CH-Münsingen

Restbestände von M.U.L.E. für den C 64 müßten noch bei der Firma Rushware, Bruchweg 128 - 132, 4044 Kaarst 2 zu bekommen sein. Die C 64-Fassung wurde zuletzt auf einer Compilation von Rainbow Arts veröffentlicht. Das Besondere an dieser Fassung: Sie befindet sich zusammen mit einigen anderen Spiele-Klassikern auf einer CD und nicht auf einer Diskette. In der Packung ist außerdem ein Adapter, mit dem Du einen handelsüblichen CD-Player an den C 64 anschließen kannst. *mh*

Sierra deutsch?

Als ich die kleine, aber keinesfalls unbedeutende Nachricht in Eurem letzten Messebericht entdeckte, be-

kam ich fast einen Herzinfarkt: Sierra-Adventures ab sofort in deutscher Sprache. Das kann doch nicht wahr sein, oder? Wenn aber doch, wie darf man das verstehen, werden ab jetzt *alle* neu entwickelten Spiele auch in Deutsch produziert oder auch die alten umgeschrieben? Da wir gerade bei unserer Muttersprache sind, gibt es zu Ultima VI eine deutsche Bedienungsanleitung? Zu diesem Spiel auch meine nächste Frage: Ist Ultima VI für einen absoluten Neuling in diesem Genre zu empfehlen? Reichen durchschnittliche Englischkenntnisse aus, oder muß man Fachmann sein?

Oliver Römisch, Overoth

Die Nachricht über die deutschsprachigen Sierra-Adventures bezog sich auf die neuen Titel, die erscheinen werden. Ultima VI wird's in absehbarer Zeit nicht mit deutscher Anleitung geben und auf dem Bildschirm wirst Du Dich weiterhin mit Englisch herumschlagen müssen. Für Ultima VI solltest Du schon sehr gute Kenntnisse der englischen Sprache mitbringen. *mh*

Und wieder Game Boy...

Ich habe einige Fragen an Sie:
1. Kann man den Game Boy an ein Netzkabel anschließen; wenn ja, wieviel kostet das?
2. Lohnt es sich, wenn ich für den Game Boy wiederaufladbare Batterien und eine Ladegerät kaufe?
3. Werden die Software-Firmen Simulationen für den Game Boy programmieren oder nicht?

Sergee'Moser, Laupheim

1. Der Game Boy kann mit einem passenden, handelsüblichen Netzteil betrieben werden. Die Kosten liegen, je nach Geschäft zwischen 10 und 30 Mark.
2. Ja, unbedingt; diese Lösung ist erstens kostengünstig und zweitens umweltfreundlich. Von Nintendo erscheint in Kürze ein Akkupack für den Game Boy.
3. Ob Simulationen für den Game Boy programmiert werden, steht noch in den Sternen. Aber nachdem bisher Rollenspiele erschienen sind, — vielleicht ja. Wir werden sofort in unseren Ankündigungen in der *POWER PLAY* darüber berichten, sobald uns Neues zu Ohren kommt. *up*



Rouven Böss aus Ellerstadt schickte uns diesen Finsterling

Alternative

Zum strittigen Leserbrief-Thema (Flug)-Simulation in *POWER PLAY* 6/90. Mein Vorschlag: Warum nicht eine zivile Flugsimulation *mit* Action? Beim Durchlesen der Leserbriefe kam mir die Idee zu einer Hubschraubersimulation la "Search and rescue". Die Aufgabe hierbei könnte darin bestehen, Menschen (per Seilwinde) aus Seenot zu retten, Verletzte von Schiffen zu bergen, Hilfsgüter abzuliefern, Suchaktionen bei unterschiedlichen Witterungsverhältnissen zu starten usw. Man sieht, es könnte auch ohne "Abschüsse" gehen. Warum kann dann nicht das fliegerische Können des Piloten, das Beherrschen der Maschine oder eine detailreiche Grafik im Vordergrund stehen (wie schon bei einigen Spielen geschehen)? Ich hoffe, daß meine Denkanstöße bei den "Machern" von Spielen vielleicht berücksichtigt werden.

O.Köhler, Bovenden



Heft 10/90



ZUM SAMMELN!

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Von jetzt an findet Ihr an dieser Stelle mein aktuelles Lichtbild. Ja, ich weiß schon, aber einen schönen Mann kann nichts entstellen. Den Tip des Monats haben wir diesmal an einen besonders schönen Schummel-Modus vergeben. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe alle Levels von "Flood" ansehen. Auch alle "Dragonflight"- und "Xenomorph"-Fans werden wieder mit Karten versorgt. Für Strategen, die sich mit "Imperium" beschäftigen, sind ein paar nützliche Ratschläge dabei, die man ruhig beherzigen sollte; so lebt es sich länger. In letzter Zeit sind seltsamerweise besonders viele Fragen zu "Hillsfar" eingetrudelt. Deshalb in dieser Ausgabe noch einmal eine ausführliche Lösung, die keine Fragen offenlassen sollte. An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, daß von uns jeder Tip, der veröffentlicht wird, auch honoriert wird. Ihr macht Euch die Mühe also nicht umsonst. Übrigens, konstruktive Kritik ist immer gern gesehen. Für die nächsten vier Wochen wünsche ich viel Spaß vor dem Computer.

Volker

Imperium

Christian Timpe aus Berlin hat ein paar nützliche Tips für das Spiel "Imperium" von Electronic Arts zusammengetragen.

— Game Control Panel: In ihm kreuzen wir zunächst nur die Kästen für Diplomacy und Economics an. Den Kasten für Military lassen wir deshalb unangekreuzt, weil der Computer sonst sofort damit beginnt, kleine, später unnütze Flotten zu bilden, was erstens sehr teuer und zweitens am Anfang nicht nötig ist. Das Economics-Feld sollte man anklicken, weil der Computer bestimmte Linien damit festsetzt und man selbst diese später leicht korrigieren kann (z.B. auf Zölle bei bestimmten Imperien). Auch die Diplomatie ist beim Computer immer gut aufgehoben.

— Als nächstes geht man auf die Population Control ein. Anfangs genügt ein Wert von 2 bis 4, später (ab ca. 2100) kann man ihn steigen lassen. **Wichtig**: Kurz vor Wahlen sollte man nie einen negativen Wert einstellen! Sollte es trotzdem einmal nötig sein, die Wahlen am besten vorziehen oder abwarten. Will man gezielt die Truppenstärke auf den Planeten verstärken, so sollte man damit ca. 3 bis 8 Jahre früher beginnen (3 bei bereits hoher Bevölkerungszahl, 8 bei geringerer). So kann man seine Flotten und den Planeten schnell aufrüsten.

— Im Subordinate Display kann man zu Beginn ebenfalls kleinere Veränderungen vornehmen. So sollte man die inkompetenten Planetenführer in den Ruhestand entlassen und für sie qualifizierte Leute einsetzen. Das ist wichtig für immer wieder auftretende Anarchiezustände und Revolten. Die qualifizierteren Führer verringern Dauer und Schwere von Revolten. Außerdem läuft man nicht Gefahr, sie zu "übersehen" und sie versehentlich an Nostrum-Mangel sterben. Möglich ist dies bei den Führern von Mars, Venus und Saturn. Bei den neu eingesetzten Leuten sollte man unbedingt auch auf den Loyalty-Level achten!

— Besonders wichtig am Anfang: das gesamte Militär. Neue Schiffe kann man beruhigt bauen (am besten auf den technisch höchst stehenden Planeten, also am Anfang auf der Erde). Man sollte aber gemäßigt zu Werke gehen und nichts überstürzen. Für das reine Erkunden von Sonnensystemen genügen pro Flotte zwei Schiffe (der Scout-Typ ist ein schnelles Raumschiff und dafür fast ideal), also nicht zehn bis fünfzehn Schiffe in eine Flotte stecken! Man sollte mit maximal sechs Schiffen anfangen und dies dann später steigern. Truppen dagegen sofort aufstellen. Wenn später große Flotten gebildet werden müssen, können diese auch sofort mit der nötigen Stärke für einen Angriff auf Planeten bemannt werden. Deshalb auf allen Planeten damit beginnen, da sie später auch auf allen Schiffen hergestellt werden können.

— Eine große Rolle in "Imperium" spielt das Nostrum. Mit den ersten Flotten sollte man sich zunächst einige Lieferanten-Planeten sichern, um später nicht erst einen Eroberungsfeldzug zu starten. Drei dieser Planeten, die Nostrum produzieren, sind: Luaiax, Luatax und Allelux. Sie sind alle ungefährdet zu erobern und fördern interessante Mengen (Luatax 87!). Das Nostrum sollte gezielt auf die besten und wichtigsten Personen eingesetzt werden. Die idealen Werte sind im Handbuch auf Seite 67 nachzulesen. Aber nicht allzu verschwenderisch damit umgehen.

— Die Förderung von Planeten ist wünschenswert und wichtig, jedoch nicht ungefährlich. Wer zu stark versucht, die Planeten zu verbessern, der wird durch Anarchie und Wahlschlappen oder mit der Exekution bestraft. Ist das Imperium jedoch wirtschaftlich stark und auch stabil genug, kann man einzelne Planeten fördern. Am Anfang ist in dieser Hinsicht vornehme Zurückhaltung angezeigt.

— Allgemeine Tips: Nach der Kolonisierung von wichtigen Planeten sofort Archen nachschicken, allerdings nicht übertreiben. Bei längeren Reisen kann es sonst zu Engpässen wegen anderer eben eroberter Planeten kommen. Außerdem die Förderung dieser Planeten nicht vergessen.

— Anarchie und Revolten sind große Gefahren für Eure Karriere als Herrscher, sie sollten sofort unterdrückt werden. Dazu sind mehrere Punkte zu überprüfen: Unterversorgung des betreffenden Planeten — Bevölkerungszahl — mögliche Vernachlässigung des Planeten bei Wirtschaft, Militär etc. Außerdem kann es auch daran liegen, daß bei der Produktion von Gütern Fehler gemacht wurden. Im Fall einer Revolte sind deshalb die Ämter für Wirtschaft am besten auf den Computer zu übertragen. Besonders anfällig für anarchische Zustände sind Mars, Jupiter sowie viele der Neuerwerbungen.

— In späteren Jahren (ab 2100) sollte man nur noch starke, große Flotten auf die Reise schicken. Manchmal werden sie auf ihrem Weg zu einem unkolonisierten Planeten angegriffen und müssen sich entsprechend verteidigen können. Allerdings sollte man die Größe auch nicht übertreiben und dafür besonders auf die Bodentruppen und Fallschirmjägereinheiten achten. Solche "Monsterflotten" läßt man am besten auf hochtechnologisierten Planeten bauen.

— Kümmert Euch um "menschliche" und vernünftige Bündnisse. Liegt ein Angebot vor, gründlich prüfen und auf eine zukunftsträchtige Perspektive prüfen. Ist die Wirtschaft stark genug, so sollte man eine stärkere Selektierung der Planeten vornehmen und besonders die starken Planeten (siehe Tabelle Handbuch Seite 21) fördern. Jetzt kann man auch einige uninteressant gewordene Planeten dekolonisieren. Alle Nachrichten aufmerksam lesen, dabei auch die Desaster-Meldungen nicht vergessen. Wenn nötig, dem entsprechenden Planeten Hilfe anbieten. Außerdem erfährt man dadurch, welche Planeten gerade durch Kriege geschwächt sind und eine leichte Beute für die eigenen Angriffsflotten sind. Die Informationen über die Imperien und Planeten sind sehr nützlich und sollten deshalb auch regelmäßig überprüft werden. Hier kann man schnell erkennen, welcher Planet Hilfe benötigt oder auf welchem es bald politische Probleme geben dürfte. Durchaus auch einmal in besseren Zeiten eine Wahl einlegen. Das kann spätestens dann nützlich sein, wenn in einer Problemphase die nächste Wahl erst in 20 anstatt in 5 Jahren stattfinden muß.

vw

Ultima V

Hier ist er, der Zauberspruch für "Ultima V", der nicht in der Anleitung steht. Herausgefunden von Peter Wolf aus Homburg. Er lautet "An Ylem", benötigt die Zutaten "Garlic" und "Blood Moss" und kostet nur ein jämmerliches Magiepünktchen pro Spruch. Mit diesem Zauberspruch ist man in der Lage, kleinere Dinge wie Tische, Stühle usw. verschwinden zu lassen. Wer möchte,

daß sein Gesprächspartner stehend mit ihm spricht, zaubert seinem Gegenüber einfach den Stuhl unterm Hintern weg. Natürlich kann man diesen Spruch auch ernsthafter anwenden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. *vw*

F 29 Retaliator

Thomas Biese aus Rendsburg hat einen prima Tip für alle, die auf ihrem Amiga mit der F 29 herumfliegen.

Um nicht nach jedem Abschuß wieder von vorne anzufangen, hat er folgendes probiert: Zu Beginn des Spiels sucht man sich, wie in der Anleitung beschrieben, seinen Rang, sein Szenario und die dazugehörige Mission aus. Die Programmdisketten müssen während des Flugs schreibgeschützt bleiben. Nach erfolgreicher Beendigung der Mission und anschließender Landung folgendes beachten:

— Das Flugzeug abbremsen, bis es steht. Disk 1 aus dem Laufwerk nehmen. Schreibschutz entfernen. Disk 1 wieder in das Laufwerk einlegen und erst **jetzt** die "Quit"-Taste drücken. Die Punkte werden jetzt auf der Diskette gespeichert. **Wichtig**: Vor Beginn einer neuen Mission den Schreibschutz wieder aktivieren. Das kann im Rahmen des ständigen Diskettenwechsels geschehen. Sollte man während einer Mission abgeschossen werden, so kann man jetzt jederzeit wieder dort in das Spielgeschehen einsteigen, wo man zuvor aufhörte. Dazu im Musterungsmenü nur den vorher ausgewählten Rang anklicken und dann die Funktion "Load Previous Pilot" durch Anklicken aktivieren. Das funktioniert aber nur in dem Szenario, in dem man das Zeitliche gesegnet hat. *vw*

The Hound of Shadow

Tilo Christ aus Hattersheim hat sich unter die Okkultisten gewagt und ist dem Geheimnis des "Hound of Shadow" auf die Spur gekommen. Hier seine Komplettlösung, erspielt an drei Nachmittagen.

Zuerst ein Wort zum Charakter: Hier ist es eigentlich egal, wen man nimmt. Mit guten Okkultismus- und Sprachkenntnissen bekommt man aber häufig etwas mehr Hintergrundwissen. Von den vorgefertigten Charakteren ist deswegen Sally am besten.

— Zum Spiel:

Während man in der Sitzung nur wartet und Löcher in die Luft stiert, kann man danach der erschöpften Lady Saunders erste Hilfe leisten. Wieder zu Hause, amüsiert man sich noch im West End und geht dann ins Bett. Am nächsten Morgen liest man den "Tatler" und informiert sich über die möglichen Aktivitäten der nächsten Abende. Dann holt man sich die Pflanze und wartet draußen bis zwölf. Bei einem guten Essen hört man interessiert einer höchst okkulten Geschichte zu (Gähn!). Der Empfehlung, sich einen Besucherpaß fürs Museum zu besorgen, sollte man auf jeden Fall nachkommen. Zu Hause schreibt man dann einen richtigen Antrag (write to director).

Am nächsten Morgen um 9 Uhr sollte man pünktlich im Museum sein. Ein Besuch im Laden lohnt sich zwar nicht, machen muß man ihn aber trotzdem. Fragt nach Mr. Talbot. Im Lesesaal des Museums alle empfohlenen Bücher lesen. Am nächsten Morgen, von der sanft säuselnden Stimme der Haushälterin geweckt, folgt man der aufgebrachten Miss Powers mit einem entschiedenen "Yes". Außer Spesen nichts gewesen. Dafür tut sich im Laden etwas. Mit Mr. Talbots Adresse in der Tasche, gehen wir nach dem Rechten schauen. Der Gute ist leider sehr zerstreut. Daheim im Bett lesen wir die Times. Abends zeigt uns John/Harriet einen interessanten Brief. Vor allem das Siegel verdient unsere Aufmerksamkeit.

Am nächsten Tag im Laden erwartet uns beinahe ein Rausschmiß. Nur das Siegel kann Mr. Marcus von unserer Unschuld überzeugen. Ein Abstecher zu selbigem, läßt uns gerade noch rechtzeitig erscheinen, um ihm das Leben zu retten. Wieder zu Hause wartet man bis sechs. Anschließend erzählt man Miranda von der Sitzung und erklärt Pelham für unschuldig. Barthory ist da schon viel verdächtiger.

Am nächsten Morgen sollte man den Dachboden unter die Lupe nehmen. In Mr. Marcus' Laden liest man das Journal und fragt nach dem Plateu von Leng. Leider hat Mr. Marcus keine Ahnung und verweist auf "Nameless Cults". Im Museum holt man sich den richtigen Paß und besorgt sich den Schmöker. Mit den nötigen Informationen versehen, schlägt man beim nächsten Treffen vor, den Hund zu töten und einen Homunculus anzufertigen. Der alte Paracelsius hat genau zu diesem Thema ein Buch geschrieben. Schaut Euch einmal im Museum um. Zu Hause in der Küche den Ton aus der mitgeschleppten Blume nehmen. Anschließend die Pfanne mit Wasser, Salz und Schwefel füllen. Dazu noch ein paar Nägel und Haare. Wer Lust dazu hat, kann durch das Gate im Dachboden einen kleinen Rundflug zu Talbot unternehmen.

Am nächsten Morgen geht's nach Blythburgh. Dort im Pub ein Zimmer buchen. Das Wasser kann man mitnehmen, das Barometer muß man mitnehmen. Backe, backe Kuchen und fertig ist ein Homunculus. Den Guten deponieren wir in der Kirche. Jetzt schreiben wir noch schnell einen Brief an Miranda und fallen anschließend in Trance. Das wär's auch schon. *vw*

Dragonflight

Die ersten Karten zum Rollenspiel "Dragonflight" habt Ihr ja schon in der letzten Ausgabe gesehen. Thomas Lichte hat sich langsam weiter vorgearbeitet und liefert Euch jetzt die nächsten Dungeons. Dragonflight ist derart komplex, daß wir Euch auch weiterhin mit prima Karten versorgen können. In den nächsten **POWER PLAYS** geht es also weiter. Nun aber in den Dungeon westlich von Pegana. Gegenüber liegt übrigens der Tempel "Stormwind".

Level 3:

Raum 1 — leer, Raum 2 — Kiste, Raum 3 — vier Skelette, Kiste, Raum 4 — verschlossen, Kiste.

Level 4:

Raum 1 — 3 Skelette, Raum 2 — 4 Geister, Raum 3 — leer, Raum 4 — 2 Trolle, Kiste, Raum 5,6,7,14 — 4 Balrons, Raum 8 — 4 Ghule, Kiste, Raum 9 — verschlossen, leer, Raum 10 — 1



Flood (Amiga, ST)

Der Tip des Monats geht diesmal an Frank Netta aus Marl. Er hat uns als erster alle Levelcodes zu Electronic-Arts neuem Spiel "Flood" geschickt und darf sich über 500 Mark auf seinem Konto freuen.

Level 1: FROG
Level 2: YEAR
Level 3: QUIF
Level 4: LONG
Level 5: WORD
Level 6: FRED
Level 7: WINE
Level 8: GRIP
Level 9: TRAP
Level 10: THUD
Level 11: FRAK
Level 12: VINE
Level 13: JUMP
Level 14: NILL
Level 15: FOUR
Level 16: GRIT
Level 17: ZING
Level 18: JING
Level 19: LIDO
Level 20: POOL
Level 21: HATE
Level 22: REED
Level 23: LIME
Level 24: QUID
Level 25: WING
Level 26: FLEE
Level 27: GIGA
Level 28: HEAD
Level 29: LOOP
Level 30: SING
Level 31: JOUX
Level 32: PINK
Level 33: GOGO
Level 34: LETS
Level 35: QUAD
Level 36: BRIL
Level 37: EGGS
Level 38: HENS
Level 39: NAIL
Level 40: SOAP
Level 41: FOAM
Level 42: MEEK
vw

Z	Zielfeld des Teleporters
X	Teleporter
	Freies Feld
	Hand
	Geheimgang
▯	Fallgrube
T	Tür
K	Kiste
S	Skelett
F	Fackel
P	Pilz
LK	Level-Karte
O	Rätselmund
↕	Leiter

Troll, Kiste, Raum 11 — Kiste, Raum 12 — Kiste, Raum 13 — 3 Trolle, Kiste.

Level 5:

Alle Räume sind randvoll mit Monstern. Wenn man nicht viel Zeit verplempern will und den direkten Weg liebt, sollte man das Rätsel lösen (Dieb 1 hat das Pferd gestohlen).

Level 6:

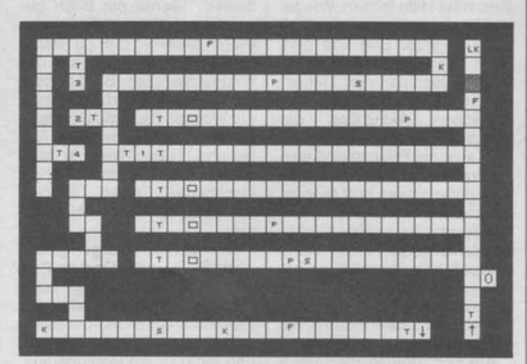
Raum 1 — 4 Gnolle, Kiste, Raum 2 — 3 Gnolle, Kiste, Raum 3 — 2 Energiekugeln, Raum 4 — Kiste, Raum 5 — 6 Skelette, Raum 6 — 1 Troll, Raum 7 — Kiste, Raum 8 — 4 Energiekugeln, Kiste, Raum 9 — Kiste, Raum 10 — Kiste, Raum 11 — leer, Raum 12 — 1 Skelett, Raum 13 — Kiste, Raum 14 — 3 Guhle, Kiste, Raum 15 — 4 Geister, Kiste, Raum 16 — Kiste, 4 Gnolle.

Level 7:

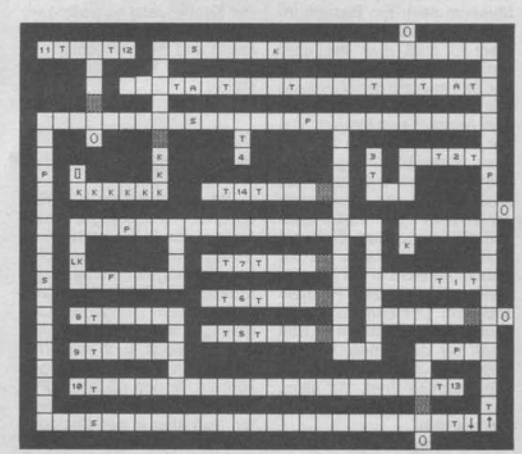
Raum 1 — 4 Skelette, Kiste, Raum 2 — 8 Gnolle, Raum 3 — Kiste, Raum 4 — Kiste, Raum 5 — Kiste, Raum 6 — Kiste, Raum 7 — 6 Geister, Raum 8 — Kiste, Raum 9 — leer, Raum 10 — 3 Trolle, Kiste, Raum 11 — 4 Energiekugeln, Raum 12 — Kiste, Raum 13 — 3 Trolle, Kiste, Raum 14 — 4 Guhle, Kiste, Raum 15 — 4 Geister, Raum 16 — Kiste.

Level 8:

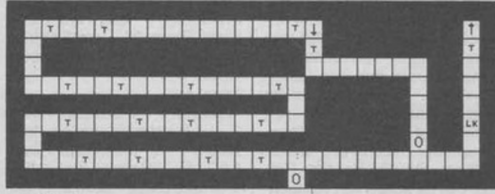
In der Kiste hinter der Geheimwand befinden sich vier



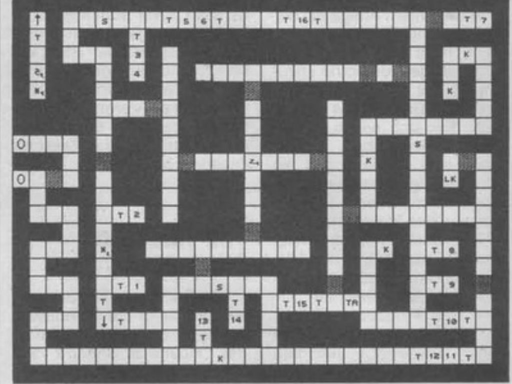
Level Nr. 3



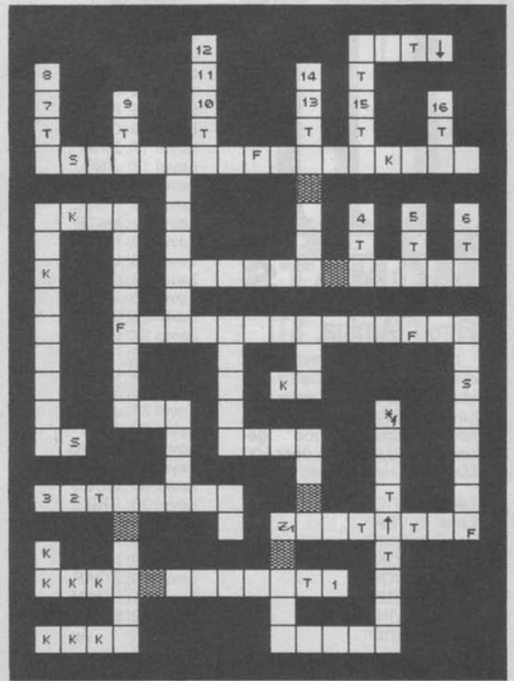
Level Nr. 4



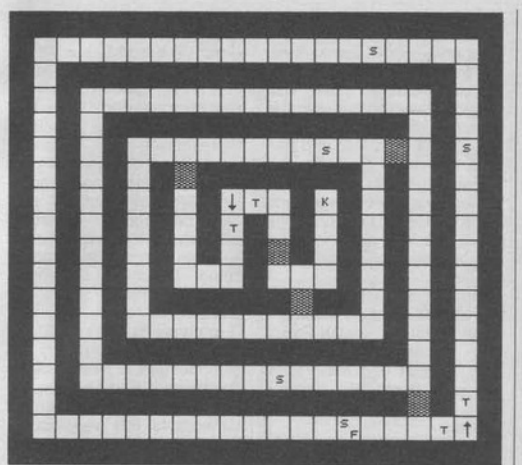
Level Nr. 5



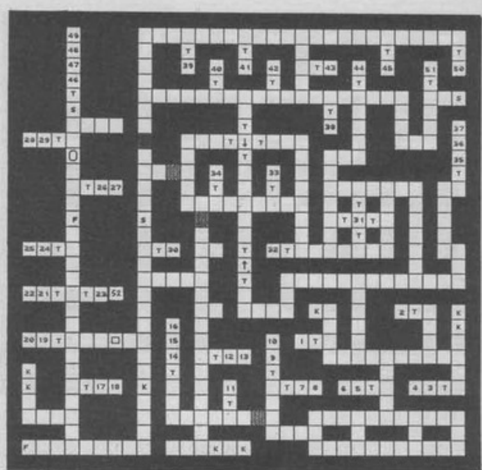
Level Nr. 6



Level Nr. 7



Level Nr. 8



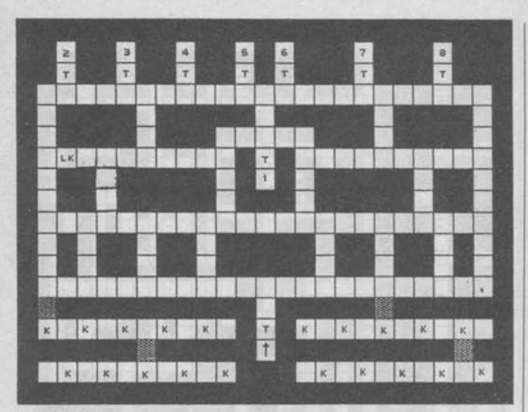
Level Nr. 9

Diamanten. Eine Menge Geld für den Anfang.
Level 9:
Raum 1 — leer, Raum 2 — 3 Gnolle, Raum 3 — 2 Guhle, Kiste, Raum 4 — 1 Troll, Kiste, Raum 5 — 10 Skelette, Raum 6 — Kiste, Raum 7 — leer, Raum 8 — Kiste, Raum 9 — 6 Gnolle, Raum 10 — Kiste, Raum 11 — 4 Trolle, Raum 12 — 7 Geister, Raum 13 — Kiste, 3 Skelette, Raum 14 — 10 Skelette, Raum 15 — 6 Gnolle, Raum 16 — Kiste, Raum 17 — 6 Gnolle, Raum 18 — Kiste, Raum 19 — 3 Ghule, Raum 20 — 3 Ghule, Kiste, Raum 21 — 3 Trolle, Raum 22 — 2 Trolle, Kiste, Raum 23 — 6 Skelette, Raum

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigen-inserenten:

Anzeigentexte unter **Postlager-nummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden!





Level Nr. 10

24 — leer, Raum 25 — Kiste, Raum 26 — 4 Ghule, Raum 27 — Kiste, 4 Skelette, Raum 28 — 4 Geister, Kiste (Landkartenteil 06), Raum 29 — 3 Geister, Raum — 30 — 4 Geister, Raum 31 — leer, Raum 32 — 3 Geister, Kiste, Raum 33 — Kiste, Raum 34 — Kiste, Raum 35 — 8 Geister, Raum 36 — 8 Geister, Kiste, Raum 37 — 2 Trolle, Kiste, Raum 38 — 4 Geister, Kiste, Raum 39 — 4 Skelette, Raum 40 — 2 Trolle, Raum 41 — Kiste, Raum 42 — leer, Raum 43 — 2 Ghule, Kiste, Raum 44 — 4 Ghule, Raum 45 — 1 Troll, Raum 46 — 10 Skelette, Raum 47 — 8 Gnolle, Raum 48 — 4 Trolle, Raum 49 — 3 Guhle, Kiste (Trank für König Hafton), Raum 50 — Kiste, Raum 51 — Kiste, Raum 52 — leer.

Level 10:

Raum 1 — Kiste (Landkartenteil 07) Raum 2 bis 8 — Kisten. *vw*

Paradroid

Da wir alle auf "Paradroid 90" warten, hier erstmal ein paar Tips zu "Paradroid", um die Wartezeit etwas zu verkürzen. Lars Fiechel aus Barsinghausen stellt Euch die verschiedenen Roboter vor.

0-Klasse: Hier gibt es nur einen Eintrag, nämlich das 001-Influence-Device, das man zu Anfang steuert. Es ist, wie wohl jeder Paradroid-Spieler weiß, recht wendig, aber nur ungenügend bewaffnet.

1-Klasse:

Diese Klasse umfaßt zwei Roboter, die für die Sauberkeit der Raumschiffe verantwortlich sind. Beide, der 123 und der 139, sind im Grunde genommen Kanonenfutter und sollten nur im absoluten Notfall verwendet werden (also z.B. wenn man ein "flackerndes" 001-Device hat und keine Reparaturstelle in greifbarer Nähe ist, oder man von 8er Droiden umzingelt ist).

2-Klasse:

Diese Klasse ist für Einsteiger, die sich noch bei der Übernahme anderer Roboter schwer tun, ein recht geeignetes Übungsobjekt. Sie verfügen nur über wenige Energiekapseln und können somit leicht besiegt werden. Außerdem kann man sich ihrer für eine ganze Weile bemächtigen. Die leichteste Methode, die Decks von 1er, 2er und auch 3er Droiden zu säubern, ist allerdings, sich einen Droiden der 7-Klasse (kommt alles noch) unter den Nagel zu reißen und die auf diesen Decks befindlichen Droiden einfach zu "disrupten".

3-Klasse:

Dies ist die Gruppe der "Messenger"-Droiden, der "Botenjungen", die in einem Raumschiff tätig sind. Den 329 kann man hierbei allerdings vernachlässigen, da er seinen Kollegen 302 sehr in der Geschwindigkeit nachsteht (kein Wunder, da der 302 über ein Anti-Grav-Aggregat verfügt und somit keiner Haftreibung unterliegt). Der 302 eignet sich sehr gut als "erste Stufe" für erfahrenere Spieler: Er ist meist noch relativ leicht zu übernehmen, ziemlich flott und verfügt über eine Anzahl von Energiekapseln, mit denen man auch ohne weiteres einen 6er oder sogar einen 7er übernehmen kann.

4-Klasse:

Bei den 4ern, den Instandhaltungsdroiden, treffen wir auf den ersten bewaffneten Droiden: Der 476 verfügt über eine einstrahlige Laserkanone, die man, da sie eigentlich für Reparaturarbeiten gedacht ist, schlicht zweckentfremdet. Die anderen beiden Droiden dieser Klasse, den 420 und den 493, kann man ebenfalls vernachlässigen, da sie über keinerlei herausstechende Merkmale verfügen. Der 420 kann allerdings nicht mit einem Disruptor zerstört werden.

5-Klasse:

Die Droidenklasse, die sich um die Mannschaft kümmert, zählt ebenfalls zu den Pazifisten, da sie keinerlei Bewaffnung besitzt und auch recht langsam durch die Gegend schleicht.

6-Klasse:

Jetzt wird es interessant, denn wir sind bei den Wachdroiden angekommen. Diese Droiden verfügen über eine einstrahlige, der 629 sogar über eine zweistrahlige Laserkanone, die sich durch anständige Leistungen ausgezeichnet haben. Der 629 ist allerdings ein wenig langsam. 614 und 615 eignen sich recht gut zur Säuberung von Decks mit Droiden mittlerer Klasse (4 bis 6).

7-Klasse:

Dies sind die Kampfdroiden. Modell 711 und 742 verfügen über den Disruptor, der, wie bereits erwähnt, auf den Decks mit schwächeren Droiden durchschlagende Wirkung erzielt. Das Modell 751 wird zwar als "powerful" angepriesen, ist aber viel zu langsam und zu unhandlich, um einen guten Kämpfer abzugeben.



8-Klasse:

Die Klasse der Sicherheitsdroiden besteht aus einer Schnecke (833), einem Schluderhannes (834) und einem Prachtzapper (821). Ohne Frage ist der 821 die ultimative Kampfmaschine; er ist schnell und wendig und verfügt über eine Zwillings-Laserkanone. Der 834 ist zwar schnell, aber nicht sehr robust. Außerdem hat er nur eine einzelne Laserkanone. Vom 883 ist aufgrund seiner fehlenden Geschwindigkeit abzuraten.

9-Klasse:

In dieser Klasse gibt es nur einen einzigen Droiden: die Nummer 999. Er ist sozusagen der oberste Chef von allen. Seine Fähigkeiten lassen sich mit denen des 821 vergleichen. Man beseitigt ihn am besten durch eine schlichte Übernahme. Wobei allerdings Vorsicht geboten ist, da der "Command Cyborg" viele Energiekapseln besitzt und ein harter Gegner ist.

Bei der Übernahme von Droiden ist darauf zu achten, daß man, nach der Wahl der richtigen Seite, zuerst die Felder einfärbt, an die der Gegner nicht herankommt. Vorausgesetzt man hat genug Energiekapseln, um die vom Gegner eingefärbten Felder wieder zurückzufärben. Wenn man nur drei Kapseln hat, sollte man sich auf Letzteres beschränken.

Im allgemeinen empfiehlt es sich, die hohen Robotermodelle durch Übernahme unschädlich zu machen, da man bei einem offenen Kampf zu leicht Energie verliert. Leider hat man ja mehr als zwei, drei Kämpfe vor sich. Decks sollte man erst verlassen, wenn alle dort befindlichen Droiden besiegt sind, so daß die verzweifelte Suche nach dem "letzten Droiden" entfällt. Außerdem sollte man auf einigen Decks ein paar kleine Droiden stehenlassen. Wenn man dann einen hohen Droiden verliert und auf ein schwer angeschlagenes 001-Influence-Device angewiesen ist, so hat man immer noch ein paar leicht zu übernehmende Droiden zur Hand. Noch ein Tip an diejenigen, die das Programm bis in die letzten Ecken ausreizen wollen: Wenn man seinen Droiden mit einem gerade explodierenden Droiden koppelt, ergeben sich bizzare Mischformen, die allerdings nur selten einen praktischen Wert haben. *vw*

Secret of the Silver Blades

Andreas Luiskandl aus Wien hat schon die ersten Tips für das neue Rollenspiel von SSI ausgeknobelt. Damit dürfte einer erfolgreichen "Lich"-Jagd nichts mehr im Wege stehen.

Die Party:

Hier sollte man sich etwas Zeit lassen und mit Bedacht vorgehen, da gerade im AD&D-System einige Besonderheiten zu beachten sind. Besonders auf die Stufenbegrenzung nichtmenschlicher Charaktere wie Zwerge, Gnome, Elfen und Halbelfen achten. Nachfolgend eine Party, die sich als besonders vielversprechend erwiesen hat: Paladin, Human Ranger, Elf Fighter/Magic User, Dwarfen Fighter/Thief, Cleric, Human Magic User. Nachdem man die magischen Gegenstände unter der Gruppe aufgeteilt hat, sollte man einen Besuch im Waffenshop machen, der sich im Osten von New Verdigris befindet. Dort die Party umfassend ausrüsten und danach einmal abspeichern.

"The Well of Knowledge":

Zu jener gelangt man durch das magische Portal im nördlichsten Raum des Stadtkommandantenhauses. Der Brunnen wird von ein paar roten Drachen bewacht, darunter auch ein "Ancient red Dragon". Der alte Knabe ist etwas schwerer kleinzukriegen, also sollte man sich von einem Mann in New Verdigris die "Scroll against Dragon Breath" besorgen. Jetzt dürfte die Befreiung des Brunnens kein Problem mehr sein. Nachdem man das geschafft hat, kann man dort im Laufe des Spiels immer Rast machen und wird nicht von Monstern behelligt. Die vielen kleinen Gebäude in der Nähe des Brunnens beherbergen Portalräume, die man aber erst nutzen kann, wenn man das entsprechende Gegenportal betreten hat. Der Brunnen selbst liefert wichtige Hinweise, wenn man ihm 100 Gems opfert.

"The Amulet of Eldamar":

In einer Karte im Journal wird der Weg zum Amulett beschrieben. Wieder gilt es den roten Drachen, der das Schmuckstück bewacht, möglichst schnell zu beseitigen. Wenn so ein Drache erst einmal zum Angriff kommt, sind schnell ein paar Hitpoints flöten. Mit dem Amulett lassen sich bestimmte Schlüssel finden, die man unbedingt braucht, um dem "Dreadlord" auf die Pelle zu rücken.

"Derf, Kleriker des Tyr":

Derf hält sich im Tempellevel in den Minenschächten auf. Man muß die Geheimtür im Südwesten des Tempelsaales benutzen. Wenn man ihn findet, bietet er der Party den Beitritt zu den "Silver Blades" an. Allerdings muß man vorher die acht Teile des "Staff of Oswulf" finden. Die Teile sind in den Minenschächten 1 bis 8 verborgen. Jeder Minenschacht hat vier Stollen in seiner Mitte, die in alle vier Himmelsrichtungen auslaufen. Nachfolgend die Richtungen, in denen man die Teile des Stabes findet. Teil 1: Westen, Teil 2: Westen, Teil 3: Norden, Teil 4: Süden, Teil 5: Norden, Teil 6: Westen, Teil 7: Süden, Teil 8: Süden.

Dungeon:

Im Norden des 8. Levels befindet sich ein Teleporter, der einen in den 9. Level transportiert. Hat man sich bis zur Mitte durchgeschlagen, geht man nach unten in den Level B. Dort immer in Richtung Osten, und schon hat man den Eingang zu den Gewölben gefunden. Dort spukt ein etwas seltsamer Geist herum, der dauernd irgendwelche Rätsel stellt. Die sollte man besser lösen, denn ein Kampf mit Eisengolems ist nicht gerade zu empfehlen. Hier die Lösungen der Rätsel: 1. "Your Heart", 2. "Your Word", 3. "Your Breath", 4. "River", 5. "Water", 6. "Silence", 7. "Wind", 8. "Fire". Im obersten Stockwerk angelangt, sollte man drei Schlüssel sein eigen nennen. Immer schön suchen. Hat man dann noch im großen Raum ein paar "Purple Worms" erledigt, findet man dort auch den Eingang zu den Eishöhlen.

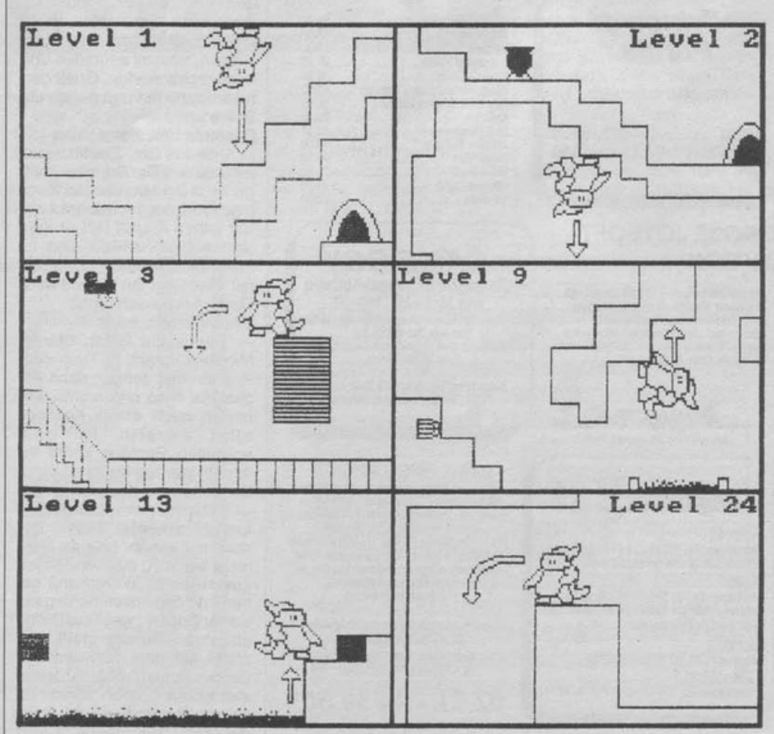
Die Eishöhlen:

Damit Ihr Euch nicht verlauft, hier ein paar Verhaltensregeln. Der schreienden Dame nicht unbedingt folgen, es ist die "Clerc of Phlan", welche sich mit Eurer Hilfe aus den Höhlen retten will. Orientiert Euch lieber an der Skizze, mit der Ihr in die wichtigen Gebiete vordringen könnt. Im "Frost Giants Lair" solltet Ihr tüchtig aufmischen, hier gibt's viele Erfahrungspunkte. Nachdem Ihr mit dem Leader gekämpft habt, solltet Ihr nach dem Ausgang suchen. Die Schritte bis zur Lösung ergeben sich danach von selbst.

Zum Schluß Tips zum großen Finale mit dem "Dreadlord": Vorsicht ist geboten! Er war einst ein großer Magier und besitzt eine Menge gefährlicher Sprüche. Wie andere Untote ist er unempfindlich gegen Verzauberung, Elektrizität, Schlafsprüche, Schwächungsstrahlen, Kälte und Todessprüche (logisch). Priester ab der 6. Stufe und Paladine ab der 10. Stufe können ihr Glück versuchen und den "Lich" vertreiben. Vielleicht klappt es. Der beste Zauber ist ein verzögerter Feuerball, eingestellt auf zehn Segmente. *vw*

Flood

Gerd Schwamborn aus Much hat in den 42 Levels von "Flood" ein paar Schatzkammern entdeckt, die er Euch nicht vorenthalten möchte. Na dann taucht mal schön. *vw*



Natürlich sind noch viel mehr Schatzkammern im Spiel versteckt. Frohes Suchen.

Hillsfar

Von Elvira und Rainer Sigl stammen diese Tips zu dem AD&D Spiel "Hillsfar". Die beiden haben Hillsfar für jeden Charakterberuf extra gelöst.

Allgemeine Tips

— Die Monster in der Arena:

— Lefty the Orc: am leichtesten zu besiegen. Warten, bis er kurz vor dem Zuschlagen deckungslos stehenbleibt und Ihn dann mit drei Rechten in den Sand schicken.
Besonderheit: keine

— Red Minotaur: Ebenfalls recht einfacher Gegner. Bewegt den Kopf zweimal, bevor er einen Kopfstoß ausführt. Attackiert links, Kopfstoß, rechts.
Besonderheit: Kopfstoß

— Sslader the Lizard Man: Auch noch nicht besonders schwer. Wenn er die linke Hand öffnet, schnell mit links zuschlagen und umgekehrt. Ist nach dem Schwanzschlag mehrmals angreifbar.
Besonderheit: Schwanzschlag

— Morin the Knight: Erster schwieriger Gegner. Die Federn des Helmes bewegen sich vor jedem Angriff. Wenn er den Kopf einzieht, müßt Ihr Euch nach links werfen, wenn Morin stillsteht und die Federn wippen, schnell angreifen und nach rechts werfen. Greift gerne links, rechts und gegen die Beine an.
Besonderheit: Beinschlag

— Ottis the Orc: Ziemlich harter Brocken. Der Bursche greift gerne in der klassischen Kombination links, rechts, links an. Vor jedem Angriff läßt er kurz seinen Stock sinken. Das ist Eure Gelegenheit. Greift Ihn mit zwei Rechten an und werft Euch gleich nach rechts.
Besonderheit: keine

— Taurus the Great: Starker Minotaur, greift oft mit dem Kopf an und schlägt dann ein paarmal links und rechts. Am besten nach einem Kopfstoß sofort angreifen. Mit einer schnellen Rechten könnt Ihr ihn gut viermal treffen.
Besonderheit: Kopfstoß

— Whiplash the Lizardman: Extrem schwerer Feind, der aber mit einem billigen Trick recht leicht zu überwinden ist. Zuerst rechts in Deckung gehen und den ersten Schlag abwarten, dann zwei Fausthiebe abwehren. Danach greift Whiplash mit dem Schwanz an. Diesen Schlag müßt Ihr leider einstecken, dafür könnt Ihr aber sofort danach mit zwei Rechten zuschlagen. Jetzt wiederholt sich das Spielchen, bis der gute Echsenmann im Staub liegt.
Besonderheit: Schwanzschlag

Die nächsten Gegner sind für keinen der Aufträge von Nutzen. Wer trotzdem das Pech hat und in die Arena geworfen wird, kann nur noch beten. Selbst ein alter AD&D-Veteran mit rund 170 Hitpoints hatte keine Chance gegen die anderen Arenakämpfer. Das ist auch der Grund, warum das Geheimnis des magischen Schwertes, das man angeblich bekommt, immer noch im Dunklen liegt.

Besondere Orte:

— Pubs: Von diesen anheimelnden Orten gibt's vier Stück: Rat's Nest, Bugbears Cave, Hydras Den und Dragons Lair. Alle im Prinzip gleich, aber jede Berufsklasse sollte sich einige Verhaltensweisen zulegen, die in den Pubs wichtig sind.

— Kämpfer: Wer sich sinnlos betrinkt, wird erst bestohlen und dann rausgeworfen. Ebenfalls vor die Tür gesetzt wird, wer zuviel angibt oder ohne Geld etwas kaufen will. Im schlimmsten Fall wird man um das ganze Geld gebracht, vertrimmt und in die Arena geworfen. Zu vermeiden sind auch übermäßige Lauschaktionen, da reagieren einige Leute allergisch drauf. Wer versucht, den Pub abzufackeln, wird ausgeplündert und rausgeworfen.

— Magier: Nicht zuviel lauschen und auf keine Fälle versuchen, die Leute einzuschläfern. Wer als Magier Zaubertricks vorführt, kann sich ganz schnell zum Gespött des Pubs machen oder aber zum Meistermagier werden.



— Kleriker: Nicht lauschen und möglichst nicht singen. Die Bewohner verhalten sich hier ähnlich wie die Gallier mit Ihrem Barden. Wer einen Bettler beschenkt, sollte aufpassen, daß er auch genügend Geld dabei hat. Sonst fühlen sich die Bettler gekränkt und rufen die Wachen. Freie Heilungen können manche nützliche Information einbringen. Wer günstig einen trinken will, sollte die Bardame segnen.

— Dieb: Klar, Diebe sind nicht unbedingt gern gesehene Gäste. Wer zu oft an der Kellertür fummelt, verliert Dietriche, Geld und möglicherweise das Leben in der Arena. Wer an den Mauern hochklettert, wird mit Spott und Bierkrügen beworfen. Nicht einträglich ist das Bestehlen von anderen Gästen, auch hier winkt die Arena. Im Schatten verstecken und lauschen ist ebenfalls nicht gerade gesund. Spielernaturen sollten aufpassen, daß sie genug Geld zum Setzen haben.

— Heiler: Es gibt zwei Heiler in Hillsfar. Hier findet der Abenteurer Heiltränke, Heilzaubersprüche und Informationen. Die Tränke sind gerade in der Arena recht nützlich. Die Sprüche sind nur teuer und überflüssig. Wer sich kostengünstig heilen will, kann sich ja in seiner Gilde ausschlafen.

— Magic Shop: Hier werden Schlagringe (Knock-Ring) und Informationen feil geboten. Die Ringe nur hier und nie auf der Straße kaufen. Denn einige von den schwarz erstandenen Ringen können defekt sein und Ihrem Träger einige Hitpoints kosten.



— Tanna's: Nie zum Vergnügen herkommen, da sich sonst die Aufträge beim Scoreboard ins Unermeßliche erschweren. Um gute Punktzahlen zu erzielen, auf die Maus und den Vogel feuern. Die beste Waffe ist hier der Zauberstab, der sich aber leider nur von Magiern benutzen läßt.

— Bank: Ein Haufen Geld liegt hier verborgen. Wer sich aber erwischen läßt, kommt in die Arena.

— Schloß: Der fetteste Brocken im ganzen Spiel. Nur leider hat das Türschloß schon ganze Heerscharen von Einbrechern an den Rande des Nervenzusammenbruchs gebracht. Am besten gelangt man ins Schloß, wenn man ein Dieb ist und beim vorletzten Auftrag den Spezialdietrich findet, oder man den "Chime of Opening" hat. Ärgerlicherweise hält das Ding nicht ewig und ist zudem nicht unfehlbar. Spieler, die im Schloß gefaßt werden, müssen in der Arena gegen alle Gegner kämpfen. Tja, hoher Lohn, hohes Risiko.

— Friedhof: Wie im Mages Tower, Gefängnis, Haunted Mansion und dem Bookstore finden nur die mit einem Auftrag etwas. Alle anderen kriegen nur Ärger mit den Wachen.

— Gilden: Alle anderen Gilden, außer Eurer eigenen, sind verschlossen und bringen für Einbrecher nicht viel.

— Pferde: Es gibt vier Pferde zur Auswahl, die sich in der Qualität sehr stark unterscheiden.

1. Fauth
Sehr treu, nicht besonders schnell und auch die Beschleunigung ist nicht gerade umwerfend. Dafür zuverlässig und sehr gut für Anfänger.

2. Pokey
Wer dieses Pferd kauft, hat selbst schuld. Langsam und extrem anfällig für Stürze. Ein Pferd für Lebensmüde, die unbedingt Bekanntschaft mit den Wald-Banditen machen wollen.

3. Jumper
Sehr schnell und springt hoch und weit. Leider springt es ab und an auch ohne Grund (deshalb der Name). Bringt Eurem Charakter einige unfreiwillige Prellungen ein.

4. Lightning
Besonders für eilige Charaktere mit vielen Hitpoints gedacht. Extrem schnell und springt am weitesten, nicht besonders treu. Am besten für Profis oder Besitzer eines Rod of Blasting.



Missionen der Berufsgruppen — Fighter

Beim Erschaffen eines Fighters möglichst auf gute Werte bei "Strenght" und "Dexterity" achten. Gerade letzterer ist recht wichtig, um auf Tannas Schießplatz Erfolg zu haben.

Beim Eintreffen in Hillsfar sofort zur Gilde der Kämpfer gehen. Der Gildemeister schickt Euch gleich zur ersten Bewährungsprobe: Ihr müßt Euch in Tannas Schießhalle als Meister im Bogenschießen beweisen. Es reicht, wenn Ihr Euch zweimal unter die ersten drei Plätze vorarbeitet. Erst dann kommt Tanna persönlich, lobt Eure Kunst und wird dem Gildemeister davon erzählen. Der Meister will aber, daß Ihr noch eine zweite Probe besteht. Jetzt heißt's in die Arena und dort Lefty und den Red Minotaur in den Staub schicken. Nun gratuliert Euch der Minotaur. Wenn Ihr zurück in der Gilde seidt bekommt Ihr endlich den ersten richtigen Auftrag.

Ein Gildemitglied wurde unlängst getötet und auf dem Friedhof begraben. Dummerweise hatte er wichtige Papiere bei sich, die verschwunden sind. Diese Dokumente sollt Ihr wiederbeschaffen. Am Grab des Unglücklichen findet Ihr einen Hinweis. Einige der persönlichen Gegenstände des Getöteten werden als Beweismaterial im hiesigen Gefängnis aufbewahrt. Im Knast findet Ihr dann nach sorgfältiger Suche auch die Dokumente, die noch versiegelt sind.

Als Dank für dieses geglückte Unternehmen gibt es satte 5000 Goldstücke und den nächsten Job.

Letzte Nacht wurde ein schnöder Raub getätigt. Ihr müßt nach Hinweisen suchen. Wenn Ihr aufmerksam die städtische Burg umrundet, hört Ihr eine alte Frau flüstern. Angeblich soll ein alter Freund der Prinzessin die Kronjuwelen geraubt und eine Wache umgebracht haben. Die Wache wird heute auf dem Friedhof begraben und Jared Jymn, jener alte Freund, wurde gesehen, als er ins Rat's Nest Pub rannte. Im Pub erfahrt Ihr, daß die Wachen regelmäßig nach Jared suchen und das der Platz für solchen Abschaum eigentlich in den Kanälen sei. (Ihr könnt aber Eure Suche auch auf dem Friedhof beginnen. Dann läuft aber das Ganze etwas anders. Versucht es mal...)

In den Sewers findet Ihr dann einen Bettler, der Euch etwas sagen will, wenn Ihr ihn ans Tageslicht schafft. Der Bettler verrät Euch nun, daß Jared eine ganze Zeit als Gladiator in der Arena gearbeitet hat. Also auf zur Arena. Nachdem Ihr Morin besiegt habt, erzählt dieser, daß Jared sich manchmal bei einem Einsiedler aufgehalten hat. Der Weg dorthin führt über die "Trading Post". Hier könnt Ihr Euch ein besseres Pferd kaufen. Beim Hermits Place angekommen, findet Ihr ein Fahndungsplakat. Auf diesem steht geschrieben, daß der königliche Hofzauberer 7000 Goldstücke für die Ergreifung von Jared Jymn bietet. Jetzt wieder zurück nach Hillsfar. Dort begebt Ihr Euch wieder ins Rat's Nest Pub und flirtet mit der Barfrau. Wenn Ihr ihr einen Drink spendiert, verrät sie Euch, daß die Wachen alle Plätze bis auf das Spukhaus abgesucht haben. Dort findet Ihr dann auch in einer dunklen Ecke den verängstigten Jared. Der beteuert seine Unschuld und erzählt, daß der böse Hofzauberer der eigentliche Täter sei. Wenn Ihr diese Geschichte der Prinzessin vortragt, würde sie Euch fürstlich belohnen.

Im Bugbears Cave Pub fragt Euch die Bardame, ob Ihr etwas über Jared wißt. Ihr erklärt Ihr die ganze Geschichte. Jetzt sagt sie Euch, daß Ihr zur Trading Post reiten und Euch dort verstecken sollt. Währenddessen würde sie mit der Prinzessin reden. Der Händler in der Trading Post verkündet Euch die frohe Kunde aus der Stadt: Der König hat das Komplott des bösen Zauberers aufgedeckt, Jared ist wieder willkommen und es wird nach dem Helden der für die Aufdeckung dieses Falles verantwortlich ist, gesucht. Also wieder retour in die Stadt und als Wohltäter feiern lassen. Unser guter Gildemeister kriegt sich gar nicht mehr ein und spendiert 10000 Goldmünzen als Belohnung.



Bald darauf gibt es schon wieder Arbeit. Die Tochter eines Gildemitgliedes ist entführt worden und muß wiedergefunden werden. Der erste Weg führt Euch zum gramgebeugten Vater des Mädchens. Dieser erklärt, daß seine Tochter vor drei Tagen das Grab ihrer Mutter besucht hat. Am Grab angekommen, findet Ihr eine Karte, auf der der große Baum vor der Stadt besonders gekennzeichnet ist. In einer Kiste, die Ihr an dem Baum findet, steckt, mehr tot als lebendig, ein Gildemitglied. Bevor er den Löffel abgibt, sagt er Euch, daß Ihr bei Tanna einen Meister der Schlinge suchen sollt. Damit Ihr von Tanna eine Information bekommt, heißt's tüchtig anstrengen. Um den letzten Wettbewerb zu schaffen, müßt Ihr auf Tricks zurückgreifen. Ein Treffer auf den Vogel bringt 2500, einen auf die Maus 500 Punkte. Leider ist die Information ziemlich dünn. Beim einem Zwischenstop in der Gilde erfahrt Ihr, daß die Entführung möglicherweise ein Racheakt war. Der Vater der Entführten hat kürzlich einen Arenakämpfer geschlagen. Kurz: Wieder mal die Knochen in der Kampfbahn hinhalten. Wenn Ihr den starken Gegner Wiphlash erledigt habt, gibt es endlich eine brauchbare Spur. Nun taucht ein alter Kämpfer auf: gerade der, der von dem Vater des Mädchens geschlagen wurde. Auf die Frage, ob er noch Rachegelüste hege, verneint er. Er sagt aber, daß irgendjemand bei diesem Kampf sehr viel Geld verloren hätte, das auf ihn gesetzt war. Zumindest hätte er das in einer Kneipe gehört.

Die uns mittlerweile gut bekannte Barfrau im Rat's Nest Pub gibt uns tatsächlich den Tip, daß ein Heiler namens Smith, Geld und Job bei einer Arenawette verloren habe. Zuletzt wurde dieser an der Trading Post gesehen, als er in Richtung Rock Quarry zog. In der Trading Post erfahren wir auch nichts Neues und ziehen weiter. Im Rock Quarry angekommen finden wir endlich einen wichtigen Hinweis: die Kappe eines Mädchens. Da nichts weiter zu finden ist, zieht Ihr Euch wieder in die Gilde zurück, um Euch mit dem Gildemeister zu beraten. Der meint, daß Smith aus der Angelegenheit ordentlich Geld herausholen will. Ein kurzer Besuch in der Stammkneipe (Rat's Nest) bringt mehr Informationen. Die altbekannte Barfrau hat Gerüchte über einen Sklavenmarkt gehört. Als Ihr diese Geschichte dem Gildemeister erzählt, ist der alte Herr völlig aus dem Häuschen. Er befiehlt Euch sofort zu den Ruinen zu reiten. Er wolle mit anderen Männern den Rest des Gebietes absuchen. Und richtig, in den Ruinen findet Ihr Smith und das Mädchen. Unterdessen war Euer Meister auch nicht untätig. Er hat mit seinen Mannen den Sklavenhändlerring zerschlagen. Als Dank für die Rettung der Tochter gibt's 26000 Goldstücke und noch besser rund 70 Hitpoints zusätzlich. Mit diesem Reichtum kann sich der Kämpfer Ruhe gönnen (er wird noch in "Curse of the Azure Bonds" gebraucht). Es wird Zeit für einen anderen Charakter: den Magier!

Der Magier

Der Gildemeister der Magierzunft ist ein ältlicher Herr. Sein Name: Biswon. Er braucht für einen neuen Zauberspruch ausgepreßten Tintenfisch! Da er selbst nicht mehr gut zu Fuß ist, dürft Ihr, der angehende Zauberlehrling, diese appetitliche Zutat besorgen. Angeblich gibt es diese Spezialität bei der Trading Post zu kaufen. Der dortige Händler weiß aber von nichts und gibt Euch den Tip, Eure Suche mal beim toten Drachen fortzusetzen. Waldläufer sollen dort einen ange-



schwemmten Tintenfisch gesehen haben. Und tatsächlich, dort angekommen, findet Ihr die Überreste eines Kraken. Da Ihr aber nicht wißt, welches Teil Biswon braucht, schnappt Ihr Euch einen Tentakel. In Hillsfar geht Ihr dann schnurstracks zum Magic-Shop, um Euch zu überzeugen, daß Ihr das richtige Teil habt. Klar, nach Murphy's Law habt Ihr natürlich das falsche Teil. Augäpfel hätten es sein sollen. Wieder beim toten Drachen, gibt's erstmal einen riesen Schrecken. Der Tintenfisch ist weg, wahrscheinlich wird er gerade als Delikatesse in dem Lokal Hydra's Den, einem Pub für Gourmets", weiterverarbeitet. Also zornentbrannt nach Hillsfar zurück (den Weg kennt Ihr ja mittlerweile ganz gut). Im Pub kommt Ihr auch rechtzeitig genug an, um zu sehen, wie sich ein Feinschmecker den letzten Löffel Tintenfischsuppe einverleibt. Freundlicherweise erzählt er Euch, daß der Händler in der Trading Post sowieso nur Augen aller Meerestiere verkauft. Kaum noch die Wut unterdrückend reitet Ihr zur Trading Post. Der Händler erklärt grinsend, daß er ja nicht haben wissen können, daß wir "nur" Augen von Tintenfischen suchen. Mit dem frisch gekauften Fischauge reitet Ihr wieder nach Hillsfar. Dort geht Ihr dann in den Magic-Shop, der Inhaber bereitet nun den Saft. Biswon ist zufrieden und gibt Euch 1000 Goldstücke für Eure Mühe.

Nach kurzer Pause erhaltet Ihr den zweiten Magierjob. Ihr sollt ein böses Zauberbuch besorgen, damit Euer Meister das Ding zerstören kann. Der erste Anhaltspunkt ist mal wieder Trading Post. Der Händler erzählt uns von einer zwielichtigen Type, die ein noch zwielichtigeres Buch verkaufen wollte. Er habe ihm gesagt, daß nur der Buchladen in Hillsfar Bücher ankaufe. In dem Moment, in dem Ihr in den Büchershop eindringen wollt, kommt ein Typ auf Euch zu und sagt, daß er keine magischen Dinge kauft. Tja, aber vielleicht haben wir etwas mehr Glück im Magie-Laden. Der Inhaber sagt, daß jemand dagewesen sei, aber mit dem Preis nicht zufrieden war und nun die Stadt verlassen wollte. Zuvor soll er aber noch bei Tanna gesehen worden sein. Da sich Tanna nur mit absoluten Champions unterhält, müßt Ihr in den sauren Apfel beißen und drei Runden auf Scheiben schießen. Beste Waffe dafür ist übrigens der Zauberstab. Erst wenn Ihr diese harte Prüfung bestanden habt, eröffnet Euch Tanna, daß der Gesuchte Eclipse heißt und des öfteren im Hydra's Den zu finden ist. Dort hört Ihr, daß Eclipse das Buch in den Ruinen versteckt hat, da sich keiner dorthin traut. In einer Kiste in den Ruinen findet Ihr dann zwar nicht das Buch, aber dafür einen schönen Schmuckanhänger. Vielleicht will Eclipse ja das Buch gegen den Anhänger eintauschen. Kurz und gut, er ist einverstanden. Im Dragon's Lair Pub könnt Ihr den Handel perfekt machen. Gegen 500 Goldstücke und den Anhänger rückt Eclipse das Buch heraus. Der Meister ist begeistert und reicht Euch 5275 Goldstücke als Belohnung.

Von der Gilde bekommt Ihr nun keine Aufträge mehr, darum müßt Ihr Euch schon selbst kümmern. Geht ungefähr eine Stunde spazieren und kehrt dann zur Gilde zurück. Wenn Ihr Euch jetzt zur Ruhe begebt, habt Ihr einen seltsamen Traum. Schemenhafte Formen raten Euch, in der Abenddämmerung zum Buchladen zu gehen. Dort findet Ihr einen seltsamen Dietrich mit der Auf-

schrift "Steinmetz". Logisch auf zum Steinbruch. Der Steinmetz nimmt den Dietrich und gibt uns dafür im Auftrag einer gewissen Diana ein Fläschchen Elixier. Wenn Ihr es öffnet, erscheint eine junge Frau, die sich als Diana's Tochter zu erkennen gibt. Nur ein dreifach geprüfter Magier könne sie befreien.

Die erste Prüfung ist bei Tanna. Hier müßt Ihr das vierte und schwerste Scoreboard erreichen. Erst dann erzählt Tanna von dem nächsten Elixier, das Ihr in dem Labyrinth des alten Wizards findet. Diese zweite Flasche eröffnet Euch die zweite Prüfung. In dem Turm des Magiers in Hillsfar lebt ein böser Dämon. Den müßt Ihr erledigen. Wenn Ihr im Turm eine bestimmte Kiste aufmacht, erscheint ein Lichtwesen und zerstört den Dämon. Das Wesen kommt auf Euch zu und gratuliert zur bestandenen zweiten Prüfung. Eine Botschaft am Boden der Superkiste besagt, daß der Eremit einen besonderen Trank gefunden hat. Auf zum Eremiten und die Flasche geöffnet. Die dritte Prüfung ist recht leicht. Ihr müßt nur in der Arena den Minotaur Taurus besiegen, der Diana's Tochter gefangenhält. Nachdem Ihr den Finsterling besiegt habt, erscheint Diana und lobt Euch. Taurus habe Ihre Tochter in einem Spiegel gefangen und nur ein dreifach geprüfter Magier sei imstande den Spiegel zu zerbrechen. Nun gut, die drei Prüfungen habt Ihr, aber wo ist der Spiegel? Auf den Schreck erstmal einen trinken gehen und siehe da, im Rat's Nest Pub hören wir doch tatsächlich, daß jemand ein glitzerndes Ding im Schiffswrack gesehen habe. Dort angekommen, findet Ihr aber nicht den heißbegehrten Spiegel, sondern eine Nachricht an Taurus. Der Spiegel solle sich im Spukhaus befinden. Endlich findet Ihr an diesem finsteren Ort den Spiegel. Nachdem Ihr die Tochter von Diana befreit habt, gibt es als Dankeschön in der Gilde 21 500 Goldstücke und 30 Hitpoints mehr. Für den Magier sind hier nun die Abenteuer vorerst zu Ende und der nächste Charakter darf sich bereitmachen.

Der Kleriker

Wichtigste Attribute sind Weisheit, Stärke und Dexterity. Die Gilde der Kleriker befindet sich im Tempel des Tempus im südwestlichen Teil von Hillsfar. Der Hohepriester gibt uns sogleich den Auftrag, einen Tempeldiener zu finden, der den Auftrag hatte, wichtige Schriftrollen zu besorgen. Der Händler, zu dem uns der Priester schickt, sagt, daß er den Diener am großen Baum gesehen hätte. Dort findet Ihr den Knaben auch. Leider ist er schwer verletzt und röchelt, daß ihn Waldräuber überfallen und die Schriftrollen gestohlen haben. Den Verletzten zurückbringen und sich danach zur Trading Post aufmachen. Der dortige Händler gibt Euch die Information, daß beim Eremiten jemand überfallen worden sei. Richtig, dort findet Ihr ein altes Lager, neben alten Essensresten liegen die heiligen Rollen. Die Räuber hielten sie wohl für wertlos. Dem Hohepriester dagegen sind die Dinger 1000 Goldstücke wert.

Während unserer Abwesenheit wurde ein Beutel mit heiligem Weihrauch gestohlen (passen die Jungs denn nie auf?). Den sollen wir also wiederbeschaffen. In den Kanälen finden wir dann auch den Dieb, aber leider zu spät. Er zählt gerade seine Goldmünzen, die er für den Verkauf des Weihrauchs bekommen hat. In der nächsten *POWER PLAY* lösen wir die übrigen Aufgaben.

Champions of Krynn (Amiga)

Markus Wellm aus Gottmadingen weiß, wie Ihr jeden Kampf in "Champions of Krynn" gewinnen könnt. Während des Kampfes so schnell wie möglich auf die "ENTER"-Taste drücken, bis die eigene Figur an der Reihe ist. Mit dieser Figur die gewünschte Action ausführen, danach sofort wieder die "ENTER"-Taste drücken, bis die nächste eigene Figur an der Reihe ist. Dadurch wird verhindert, daß die gegnerischen Figuren zum Zuge kommen. Die Frage ist nur, ob das Spiel dann noch Spaß macht. *vw*

Maniac Manson

Kaum zu glauben, mal wieder ein "Maniac Mansion"-Tip. Zwar bekommen wir immer noch stapelweise Komplettlösungen, aber einmal ist genug, außerdem hat die C 64-Version ja schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Kurt Seifert aus Cham hat sich wieder mal mit Dr. Fred herumgeschlagen und ein paar witzige Details entdeckt, die vielleicht nicht jedem aufgefallen sind.

— Michael

Michael ist Fotograf. Deshalb besorgt er sich den Schwamm neben dem Spiegel im Badezimmer (Mumie) und marschiert damit in den unterirdischen Gang. Dort entdeckt Ihr die Pfütze mit der Entwicklerlösung (vorher vom Regal kippen). Mit dem Schwamm könnt Ihr die Flüssigkeit bequem aufwischen. Geht anschließend zu Ed und gebt ihm das Paket und den Hamster (Paket abfangen, Hamster durch "Läuten" anlocken). Vor der Haustür findet Ihr jetzt einen unentwickelten Film im rechten Busch. Film und Schwamm mit ins Fotolabor (2. Stock) nehmen. Tür unbedingt schließen und kein Licht anmachen. "Entwickler-Schwamm" und Schale benutzen. Die Bilder bringen wir zu Ed. Und siehe — der Menschenfeind wird zum Menschenfreund. Er läßt sich zum Guten bekehren und erweist sich auch am Schluß des Abenteuers als sehr nützlich.

— Wendy

Sie holt sich im Medizinraum das Manuskript (Schreibtisch), spannt es in die Schreibmaschine (3. Stock, letzte Tür) und kann es dann in Ruhe lesen. Danach geht sie in das Musikzimmer und schaltet den Fernseher ein. Nachdem sie die Sendung vollständig gesehen hat, kann sie den frankierten Umschlag mit der Schreibmaschine benutzen. Adresse nicht vergessen. Nun steckt Wendy das Manuskript in den Umschlag und bringt es zum Briefkasten. Aufmachen, Umschlag rein und wieder zumachen. Danach das Fähnchen hochziehen und zurück ins Haus marschieren. (In eins der Zimmer, nicht im Flur bleiben!) Nach einiger Zeit wird das Päckchen abgeholt. Es folgt ein netter Zwischenfilm, und kurze Zeit später klingelt es an der Tür. Im Briefkasten liegt ein Vertrag über mehrere Millionen.

— Syd

Er spielt auf dem Klavier im Musikzimmer und nimmt die (echt fetzige) Melodie auf die leere Kassette aus der Bibliothek auf. Anschließend muß er sich die Fersehsendung ansehen. Mit der Kassette geht er zum grünen "Tentacle" und spielt das Band ab. Daraufhin erhält er vom "Tentacle" ein Demoband. Er beschriftet den Umschlag mit der Schreibmaschine und verschickt das Demoband genauso wie Wendy. Fähnchen nicht vergessen! Das grüne "Tentacle" erhält nach einiger Zeit einen Plattenvertrag und ist natürlich überglücklich. Von nun an wird es den Überbringer der guten Nachricht immer beschützen und auch das purpurne "Tentacle" am Schluß verjagen.

— Mit einer 25-Cent-Münze bekommt man eine eiskalte Pepsi aus dem Labor-Automat.

— Ein anderes Endbild bekommt man, wenn man Dave in den leeren Pool steigen läßt (nicht mehr herausholen) und dann den Hauptwasserhahn zudreht.

— Dr. Fred hat in seinem Labor ein Periskop, mit dem er die Geschehnisse auf Ednas Bett beobachten kann (pfui!).

— Angeblich existiert ein geheimes "Experimentier-Labor", in dem Dr. Fred lauter Totenköpfe aufbewahrt haben soll. Weiß jemand etwas Genaueres darüber?

— Einen Strahlenmord begeht man, wenn man drei Personen in der Küche vor die Mikrowelle stellt, das leere Glas aus der Speisekammer mit radioaktivem Wasser aus dem Pool füllt und es in die Mikrowelle stellt. Jetzt nur noch das Maschinchen anschalten und die Klappe aufmachen — angenehme Nachtruhe. *vw*

Might & Magic II

Ralf Dankel aus Steinfurt hat einen prima Tip für alle auf Lager, die keine Lust haben, sich ihre Zaubersprüche auf der ganzen Welt zusammenzusuchen. Man kann sich nämlich alle Sprüche (Sorcerer und Cleric) auf einmal kaufen. Dafür braucht man 2 Millionen Goldstücke (wenn's mehr nicht ist) und einen Sorcerer des siebten Spell-Levels. Man geht mit seiner Party zu den Koordinaten "B2 6,3" und wird von dort zu einer Treppe teleportiert. Nun steigt man diese hinab und befindet sich im zweiten Level des Dungeons unter Castle Pinehurst. Euer Ziel sind die Koordinaten 2,1, auf denen sich ein alter Zauberer befindet. Er ist von einer Energiebarriere umgeben, die sich jedoch mit dem Spruch "Etherealize" überwinden läßt. Für den Rückweg ist der Spruch "Surface" oder "Town Portal" zu empfehlen. Froher Einkauf! *vw*



Xenomorph

Andreas Brassel aus Bochum hat die restlichen Levels des Science-fiction-Adventures "Xenomorph" ausgetüftelt und möchte Euch seine Karten nicht vorenthalten. Hier also die Ebenen 12 bis 17. Und vergeßt nicht Euren Creditchip im Kaffeeautomaten, mir passiert das dauernd. *vw*

Monster Ebene 17 bei
Gegenstand Nr.5

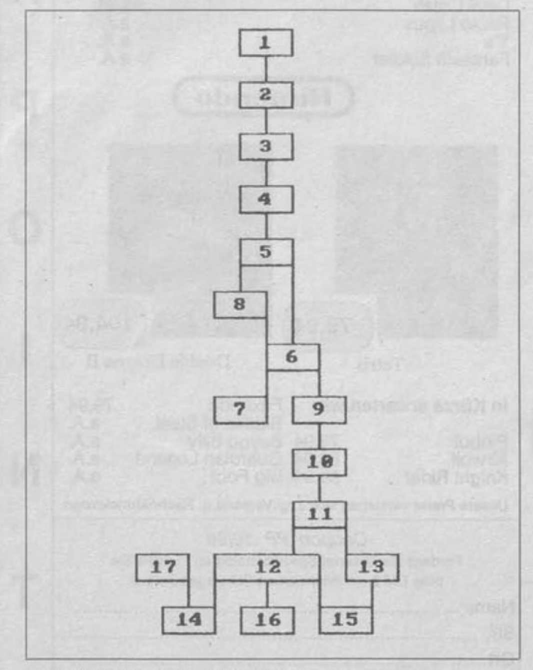


schiessen auf den Punkt
unter dem Gesicht
(siehe Pfeil)

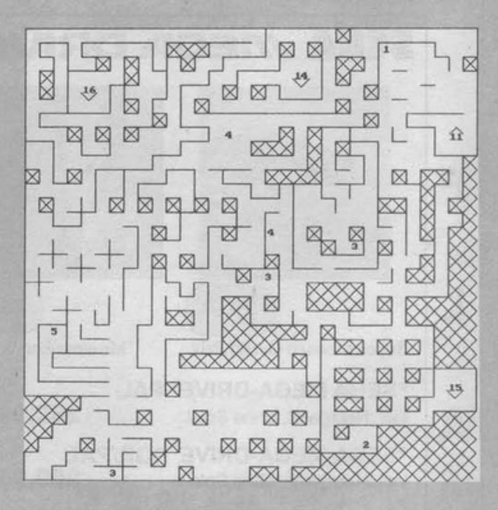
Hier müßt Ihr besonders gut zielen

2 = Leiter nach oben
1 = Leiter nach unten
3 = Gegenstand
¦ = Tür oder Sicherheitstür

Die Legende zu den Karten

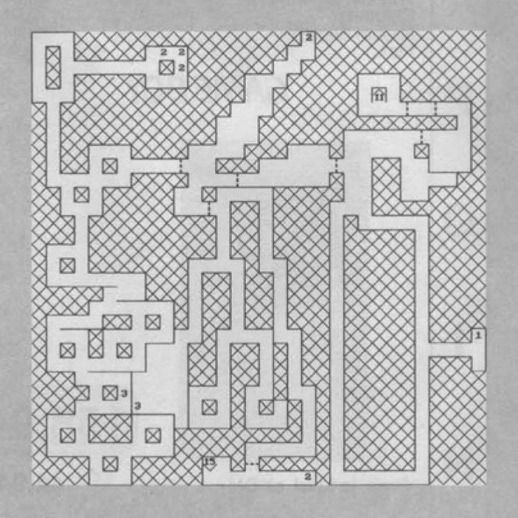


Die Zugänge zu den einzelnen Leveln.



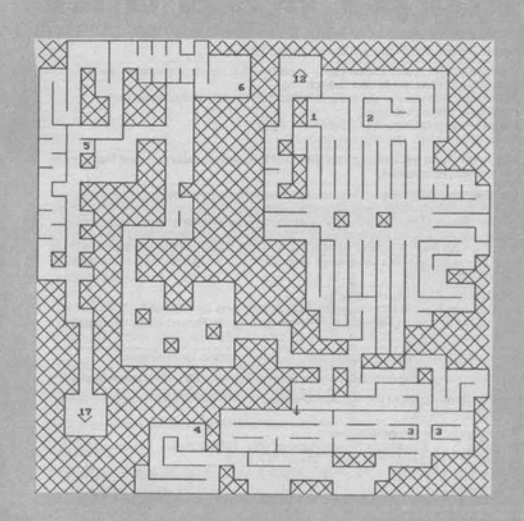
Ebene 12

1 Teilchenbe=
schleuniger
2 Granaten
3 Energiemodul
4 Gravitationsmine
5 Magazin für
Madelpistole



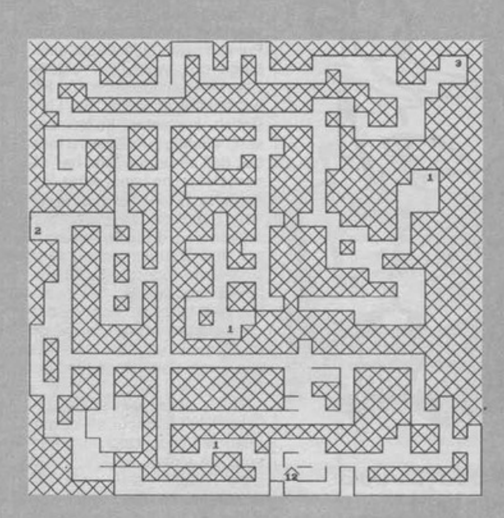
Ebene 13

1 Magazin für
Madelpistole
2 Granate
3 Magazin für
Sturmgewehr



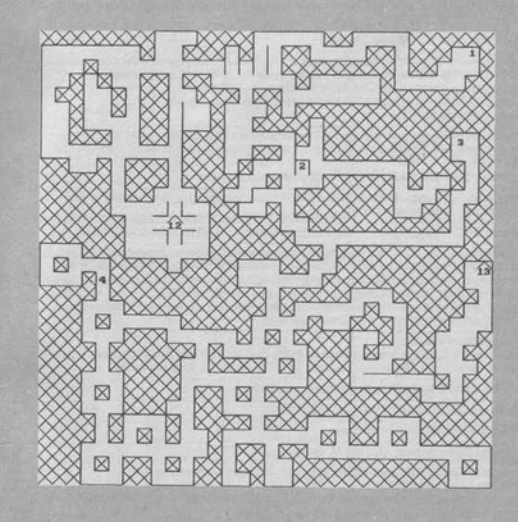
Ebene 14

1 Raketenwerfer/
Granaten
2 Nahrung/Granate
3 Annäherungsmine
4 Granate/Nahrung
5 Nahrung
6 Magazin für
Sturmgewehr/
Magnum



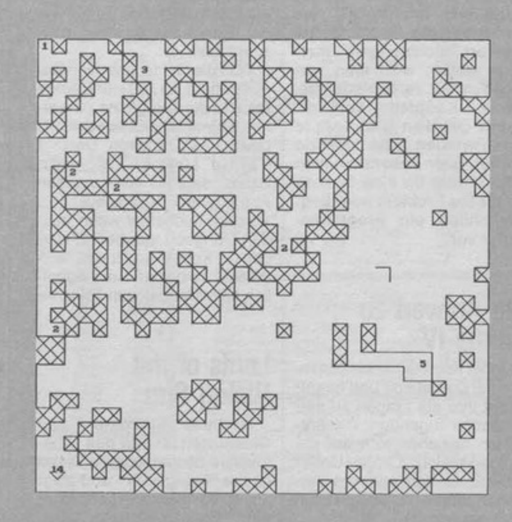
Ebene 16

1 Energiemodul
2 Robomine
3 Granaten



Ebene 15

1 Gravitationsmine
2 Robomine
3 Granaten
4 Sturmgewehr/
Magazin für
Sturmgewehr



Ebene 17

1 Robomine
2 Granate
3 Annäherungsmine/
Energiemodul/
Nadelpistole/
Magazine für
Sturmgewehr und
Magnum
4 Robomine/Granate
5 Disketten für
Bordcomputer



Bloodwych-Data Disc Vol.1

Gerd Albrecht aus Bübigen hat wie viele andere Probleme mit der Erweiterungsdiskette. Er kann einfach den Schlüssel für die Chromatic-Door nicht finden. Im selben Raum gibt es noch eine Moon-Door, dahinter eine Wand mit einem roten Knopf. Wenn man ihn drückt, verschwindet die Wand. Sonst passiert nichts; geht man dann weiter, wird man von Wänden mit verschiedenfarbigen Knöpfen verfolgt. Durch Drücken der Knöpfe verschwinden die Wände wieder, aber ansonsten kein Erfolg. Habt Ihr eine Lösung für dieses Problem oder liegt tatsächlich ein Programmfehler vor? *vw*

Die Antwort zu Ultima IV

Detlef Köhlers hat ein Einsehen mit Daniel Pott und beantwortet ihm die Fragen zu den fehlenden Tugenden. Die Antworten beziehen sich auf die Amiga-Version. Große Unterschiede zu den anderen Versionen dürfte es aber dabei nicht geben.

Um Fortschritte in der Tugend "Sacrifice" zu machen, gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten: Neben dem Verteilen von Gold an Bettler, kann man auch noch Blut in den Healer-Shops spenden. (Dazu einfach die Frage, ob man selbst Hilfe braucht, mit NO beantworten. Man wird dann gefragt, ob man Blut spenden möchte, was 100 Hit-Points kostet. Das klappt allerdings nur, wenn der eigene Charakter mindestens 400 HP hat (vielleicht vorher bei Lord British kostenlos heilen lassen)! Wichtig zu wissen ist hierbei, daß es keinen Sinn hat, einem Bettler im Laufe eines Gesprächs zwei- oder mehrmals Gold zu geben. Das Programm registriert die Opferbereitschaft nur beim ersten Mal! Erst wenn man die Stadt verlassen und wieder neu betreten hat, lohnt es sich wieder, dem Bettler etwas zu geben (entsprechend verhält es sich auch mit dem Spenden von Blut).

Noch einfacher ist es, bei "Humility" Fortschritte zu machen: Man sucht sich eine Person, die einem die Frage "Art thou Proud?" stellt (z.B. die Schäferin im Nordosten von Britannia, in dem Zimmer mit dem sprechendem Wasser). Man fragt sie nach "Peace" und antwortet selbstverständlich mit "NO". Dann verläßt man das Gebäude, betritt es wieder, läßt die Person erneut fragen, antwortet wieder mit "NO" usw. Wenn man das vier- bis fünfmal gemacht hat, sollte auch der garstigste Seher von der Demut des Spielers überzeugt sein!

Was die Geldsorgen von Daniel angeht, so rät Detlef, einen Blick in die Dungeons zu werfen. So warten z.B. schon im 4. Level des Dungeon Destard (Lat: K'J" Long: El") 18 Schatzkisten darauf, von mutigen Abenteurern eingesackt zu werden. Jedesmal wenn man den Dungeon neu betritt, werden die Kisten wieder neu "aufgefüllt", so daß an Gold eigentlich kein Mangel sein sollte. *vw*

Lords of the Rising Sun

Matthias Schroeder aus Glashütten ist Fan des Cinemaware-Strategiespiels "Lord of the Rising Sun" und fragt an, ob es unter den Lesern einen "Parade Shogun" gibt, der das arme Fußvolk mit Karten und Plänen der Burgen versorgen kann. Offensichtlich hat er keine Lust selber zum Zeichenstift zu greifen. Also, wer erbarmt sich seiner und schickt Hilfe? *vw*

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw);
Producer: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss
Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Mirrorsoft

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,– frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,–, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,–, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,–.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bas Godesberg.
ISSN 0937/9754



ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Programm	L	P	A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 ed	-	-	A
Bard's Tale 1	L	P	A
Bard's Tale 2	L	P	-
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest Of Camelot	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos - 2 - Dos	-	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragon Wars	-	P	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für AM/ST)	L	-	A
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	-	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	-
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
Knights Of Legend	-	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	-
Lurking Horror	L	-	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North American Civil War 2	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
President Is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Secrets Of The Silver Blade	-	-	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Sorcerian	-	-	A
Soundblaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starflight 1	L	-	A
Starflight 2	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wizard's Crown	-	-	A
Zack Mc Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

Wenn "L" und "P" in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung inbegriffen.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

4. Leisure Suit Larry 3 — AM 119,90/PC 134,90/ST 119,90
5. Kick off Player Manager — AM 54,90/ST 54,90
6. Pirates! — AM 74,90/PC 89,90/ST 89,90/C 64 69,90
7. LOOM — AM 74,90/PC 74,90
8. Indiana Jones (Lucasfilm) — AM 67,90/PC 67,90/ST 67,90
9. Red Storm Rising — AM 74,90/PC 99,90/ST 74,90/C 64 69,90
10. Midwinter — AM 74,90/ST 74,90

AM 74,90 · PC 74,90



3 LEGEND OF FAERGHAIL

AM 69,90 · ST 69,90 · C 64 44,90



2 KICK OFF 2 WORD CUP 90

C 64 74,90 · AM 74,90 · PC 74,90



1 CHAMPIONS OF KRYNN

CPS
Frank Heidak



EUROCARD

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
1943	D	ARC		19,43		
720°	D	ARC		19,90		
Apache Strike	E	SIM		29,90		
Archon Collection	E	STR	39,90	19,90		
Barbarian (Psygnosis)	E	ARC	34,90			34,90
Bard's Tale 1, The	D	ROL	39,90	24,90		
Blastaball	D	ARC	19,90			
Def Con 5	D	SIM		29,90	39,90	
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90		
Earth Orbit Stations	E	STR		19,90		
Eye	D	STR	19,90			
Eye Of Horus	D	ARC	39,90	29,90		
Football Manager	E	STR		14,90	19,90	
Footballer Of The Year	E	SPO		19,90		
G. Lineker's Superskills	D	ARC		19,90		
Gold Silber Bronce	E	SPO		29,90		
Hostages	D	ARC	39,90			
Ice Hockey	D	SPO	19,90			
International Karate	D	SPO		19,90		
Kick Off Extra Time	D	SPO	29,90			29,90
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90		
Moonwalker	D	ARC		24,90		
Myth	D	ARC		29,90		
Navy Seal	D	SIM		34,90		
Netherworld	D	ARC		14,90		
Pacland	D	ARC	29,90	19,90		
Pacmania	E	ARC		19,90		
Pinball Wizard	D	ARC	29,90			
Pitstop 2	D	SPO		19,90		
Plutos	D	ARC	19,90			
Return Of The Jedi	E	ARC		29,90		
Road Runner	D	ARC		19,90		
Rolling Thunder	D	ARC		19,90		
Seconds Out	E	SPO	19,90			
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90			
Slaygon	E	ROL	29,90			
Street Sports Am. Footb.	D	SPO		19,90		
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90		
Super Sunday	E	SPO			29,90	
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90		
Ultima 3	D	ROL	59,90			
Wasteland	D	ROL			39,90	
Whirlygig	D	ARC	14,90			

ZUBEHÖR

Artikel	System	Preis
MemoStar Speichererweiterung 512 KB, abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips	Amiga 500	229,-
AD Lib Soundkarte 11 Stimmen	IBM-PC	299,-
AD Lib Visual Composer PC-Software – auch mit Soundblaster nutzbar!	IBM-PC	179,-
Ad Lib Komplettpaket Ad Lib Karte mit Composer Software	IBM-PC	379,-
Sound Blaster Soundkarte 100% Ad Lib und Gameblaster kompatibel, 24 Stimmen	IBM-PC	449,-
3,5 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	269,-
5,25 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	339,-
Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll	10 Stück	15,90
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll	10 Stück	5,90

MAN SPRICHT DEUTSH!

Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Ant Heads	44,90			
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
Bad Blood			99,90	
Bard's Tale 3 The		69,90		
Bloodwych	74,90	44,90		74,90
Bloodwych Data Disk	49,90			49,90
Bundesliga Manager	54,90		69,90	
Castle Master	74,90	44,90		74,90
Chaos Strikes Back				74,90
Dragon's Breath	84,90			84,90
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
E. Hughes Int. Soccer	49,90			74,90
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon (1 MB)	79,90		119,90	79,90
F 19 Stealth Fighter			119,90	99,90
F 29 Retaliator	74,90	74,90		74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Footb. Man. World Cup	54,90	44,90	54,90	54,90
Gunship	84,90	79,90	99,90	
Internat. 3 D Tennis	74,90	39,90		
It C. F. Desert (1 MB)	84,90			
Klax	49,90	44,90		49,90
Knights Of Legend		69,90	99,90	
Logo	74,90	44,90	74,90	74,90
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	64,90	64,90	64,90	64,90
Might & Magic 1		64,90	99,90	
Might & Magic 2	94,90	64,90	99,90	
Oil Imperium	49,90	49,90	49,90	49,90
Pool Of Radiance		99,90	99,90	
Populous Prom. Lands	29,90		39,90	29,90
Rainbow Islands	74,90	44,90		59,90
Rings Of Medusa	74,90	44,90	74,90	74,90
Secr. Of Silv. Blades		79,90	89,90	
Sherman M 4	74,90	74,90	74,90	74,90
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Terr. Editor	44,90		44,90	
Space Rogue	99,90	69,90	99,90	
Star Command	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Sword Of Aragon	89,90		89,90	
Their Finest Hour	84,90		89,90	
Tie Break	74,90	44,90		74,90
Turn It	54,90			
Ultima 3	59,90	99,90	99,90	99,90
Ultima 4 oder 5	99,90	99,90	99,90	99,90
Ultima 6			99,90	
Ultima Trilogie 1-3		79,90	79,90	
Wo... ist C Sandiego?	84,90			
Xenomorph	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Spielprogramme mit deutscher Anleitung

SIERRA® MEGAPACKS — Spiel mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	-
Colonel's Bequest, The	129,90	134,90	-
Conquest of Camelot	119,90	134,90	-
Gold Rush	99,90	99,90	99,90
Hero's Quest	119,90	134,90	-
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,90	39,90
King's Quest 1, 2 und 3	99,90	99,90	99,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	189,90	179,90
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	259,90	269,90	249,90
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Sorcerian	-	119,90	-
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,90

Public Domain Classics – Amiga

SPIELE

Spiel	Preis
AHOI!	10,–
ATLANTIS	10,–
BILLARD	10,–
BREAKER	10,–
BROKER	10,–
CHESS 2.0	10,–
DGDB	10,–
FIREPOWER ED	10,–
FLASCHBIER	10,–
GOLDHUNTER	10,–
JUMP AND RUN	10,–
MAD FACTORY	10,–
MARBLE SLIDE	10,–
MOON BASE	10,–
PAMEHTA	10,–
PARANOIDS	10,–
PETERS QUEST	10,–
POPULOUS 2	10,–
QUIZMASTER	10,–
ROLL ON	10,–
SENSO PRO	10,–
STAR TREK	10,–
STEINSCHLAG	10,–
STONEAGE	10,–
SUPERPAC	10,–
TENNIS (1 MB)	10,–
THE DEATH	10,–
TILES	10,–
TOWERS	10,–
TRICKY	10,–
TURN THE	10,–
ZERG	10,–

ANWENDER-SOFTWARE

Programm	Preis
ANALYTICALC	10,–
ANTIVIRUS	10,–
BUNDESLIGA	10,–
CLICKDOS 2	10,–
DISKEY 2.0	10,–
FESTPL: DISK	10,–
FILEMASTER	10,–
GRAFIK-DISK	10,–
JAZZBENCH (1 MB)	10,–
LABEL V2.0	10,–
M.S.-TEXT	10,–
PROFI-DISK	10,–
R.O.M.	10,–
SEQUENCER	10,–
TIPP-KURS	10,–

Pakete und PRG, über mehrere Disks

Paket	Preis
KAISER 2 und RISK zusammen	25,–
STAR TREK (1 MB)	20,–
STAR TREK 2	15,–
WIZARD OF SOUND	15,–

SPIELDEMOS Á 5,- DM

BATTLECHESS
BUDOKAN
CASTLEMASTER
CLOUD KINGDOM
PHARAO
DYTER 07
E-MOTION
EMLYN HUGHES
INT. SOCCER
ESC... ROBOT
MONSTERS
FIENDISH FREDDY
F-29 RETALIATOR
GOLDEN GOBLINS
HOUND OF SHADOW
IVANHOE
J. D'ARC/BOZUMA
JET
JUMPING JACKSON
KLAX
LANCASTER
LEG. OF FAERGHAIL
OIL IMPERIUM
PIPEMANIA
POPULOUS
POWERDROME
RALLYE CROSS
SPACE ACE
TIE BREAK
VENUS FLY TRAP
WALKER DEMO

ALLE DEMOS 99,90

ANWENDER- und LERNSOFTWARE

Programm	System	Sprache	Preis
Ability Plus	PC	deutsch	199,90
DeLuxe Paint 2 enhanced	PC	(e. 279,-)	dt. 399,90
DeLuxe Paint 1	AM	engl.	49,90
DeLuxe Paint 3	AM	deutsch	249,90
Deutschkurs	AM	deutsch	44,90
Devpac Assembler 2.0	AM/ST	deutsch	139,90
Digi View Gold 4.0	AM	deutsch	329,90
Englischkurs	AM	deutsch/engl.	44,90
Erdkunde 1 oder 2	AM	deutsch	44,90
Formularmanager Plus	PC	deutsch	349,00
Mathematik 1, 2 oder 3	AM	deutsch	44,90
Lotto	AM	deutsch	49,90
Physik	AM	deutsch	44,90
Sidmon	AM	deutsch	84,90
TFMX Chris Hülsbecks Workstat.	AM	deutsch	129,90
Turbo Print 2	AM	deutsch	87,90
Turbo Print Professional	AM	deutsch	179,90
X-Copy 2 mit Longtrackmodul	AM	deutsch	69,90

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	**45,00 DM**	**99,00 DM**

Hiermit bestelle ich

- ❑ Komplettlösung
- ❑ Plan/Pläne
- ❑ deutsche Anleitung
- ❑ Software-Test
- ❑ Programmbestellung
- ❑ Zubehör/Hardware
- ❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7 • 5000 Köln 41

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software: 0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Turrican (Amiga)

Klaus Neitzel hat Probleme mit "Turrican". Er findet am Ende von Welt 1 einfach keinen Ausgang, obschon er wie ein Verrückter gesucht hat.

Diese Frage kann Doc Bobo direkt beantworten. Mit Original-Software wäre das nicht passiert. Auf den "gecrackten" Versionen von "Turrican", die im Umlauf sind, fehlt nämlich ein kleiner Kasten mit dem man einen Aufzug rufen kann. Ohne diesen Türöffner geht es einfach nicht weiter. Pech gehabt. *vw*

Die Antwort zu Warhead

York Malte Mickisch hatte in der letzten **POWERPLAY** Probleme mit dem "Berserker". Mit seinen eigenen Waffen war der Bursche einfach nicht kleinzukriegen. Bernd Schiffer aus Grevenbroich weiß Rat. Wenn man die Mission 19 ausführt (Pluto), muß man nur so lange warten, bis der Berserker richtig schön sauer wird und Dir überall hin folgen will. Jetzt einfach in das System (CH-010) quadden und auf den Berserker warten. Der Bösewicht wird, sobald er auftaucht, vom schwarzen Loch aufgesaugt. Ihr müßt nur aufpassen, daß es Euch nicht selber erwischt. *vw*

Corruption

Wohlf Arndt und Alex Lamm haben beide das gleiche Problem. Sie sitzen im Magnetic-Scrolls-Adventure "Corruption" im Krankenhaus fest und wissen nicht, wie sie der Krankenschwester entkommen können. Anscheinend sind die guten alten Text-Adventures doch nicht so einfach tot zu kriegen, wenn man sich einmal die vielen Anfragen ansieht, die immer noch bei uns eintrudeln. Wer also eine prima Lösung für Infocom oder Magnetic-Scrolls-Spiele anzubieten hat, sofort einschicken. *vw*

Legend of Faerghail

Frank Noe aus Zweibrücken hat ein paar Probleme im Reich von Faerghail. Wer kann ihm folgende Fragen beantworten?

— Wie lautet die Antwort auf die Frage des Feuerelementars im Tempel der Drachendiener, Level II?

— Wie lautet die Antwort auf die Frage des Erdelementars in den Zwergenminen, Level II?

— Wie lautet die Antwort auf die Frage der Tür im Seelenturm des verfallenen Schlosses, Level III?

— Wie lautet die Lösung, auf die der Zwergenschmied im Keller der Zwergenminen zu warten scheint?

— Wo sind die Schlüssel zu den verschlossenen Türen in der Elfenpyramide, Level IV?

Hat jemand eine Lösung für diese Probleme? *vw*

Legend of Zelda

Das gute, alte "Legend of Zelda" wird immer noch mit Begeisterung gespielt. Auch Tina Siller aus Lauf ist davon begeistert. Allerdings hat sie ein kleines Problem. Sie hat schon die ganze "Triforce" beisammen. Das einzige, was Ihr noch fehlt, sind der rote Ring, der Herzbehälter und der silberne Pfeil. Da sie ohne diese wichtigen Dinge nicht mehr weiterkommt, hier ihr Hilferuf. Wer kann ihr weiterhelfen? *vw*



Ranarama (ST)

Carsten Scholz aus Kiel weiß, wie Ihr Eure Energie wieder auffrischen könnt. Springt man von Etage A nach Etage B und anschließend wieder zurück nach Etage B, so sind nicht nur alle Monster (bis auf die Rune-Magier) wieder lebendig, sondern auch die Energiefelder und die Monster-Kill-Felder. Ist man also in Energienot läuft man einfach zum nächsten Teleporter und springt solange zwischen den Etagen hin und her, bis der Energievorrat wieder aufgefrischt ist. Oft erscheinen einige Energiefelder in dem Raum, in den man teleportiert wird. *vw*

After Burner (ST)

Markus Meister aus Enderby in Kanada hat einen Tip für alle "After Burner"-Piloten.

Das Spiel mit "Backspace" anhalten, dann AGES (Sega rückwärts) eintippen... Man sollte jetzt ein digitalisiertes "Hooray" (=Hurra) hören und von vorne anfangen. Nun kommt man mit "«" in den vorhergehenden Level und mit "»" in den nächsten.

Das Spiel wieder mit "Backspace" anhalten und "Thunderblade" eintippen. "«" und "»" funktionieren jetzt auch und zusätzlich: G = mehr Missiles, T = weniger Missiles, N = unbegrenzte Leben. *vw*

Crackdown (ST)

Zu schwer? Kein Problem für Stefan Goblonski aus Neckar-Gemünd. Nachdem Ihr das Spiel geladen habt, einfach "SMURF" eingeben. Wenn Ihr anschließend F2 oder F3 drückt, habt Ihr unbegrenzte Lebensenergie für Eure Kämpfer. *vw*

Ivanhoe (ST)

Oliver Detjen aus Brinkum will Euch das hektische Ritterleben etwas erleichtern und hat eine Cheat für "Ivanhoe" ausgeknobelt. Ihr drückt die Pausen-Taste, anschließend gebt Ihr "JC IS THE BEST" ein. Wenn Ihr jetzt die N-Taste drückt, kommt Ihr einen Level weiter. Durch Drücken der Delete-Taste werden alle Monster auf dem Schirm getötet. Die Control-Taste tötet das Monster in der Bonusrunde. *vw*

Impossamole (ST)

Felix Mack aus Gräfelfing hat ein paar "Cheats" für das Spiel "Impossamole". In der High-Score-Liste tippt man "HEINZ" ein für dreimal so viel Kraft bei Tritten und Waffen. "Oochouch", damit man auf Wasser und Stacheln laufen kann. Gebt Ihr "Commando" ein, könnt Ihr die jeweilige Waffe solange behalten, bis Ihr eine neue findet. "Lumbajak" verdoppelt Eure Energieleiste und "Annfrank" macht das Spiel schwerer (die Wurmdosen geben weniger Energie). *vw*

Das Magazin

Andreas Zeilingen aus Bayreuth hat die sieben Paßwörter für alle Jung-Redakteure herausgefunden:

HEIMDAL
TSCHAKO
ATACAMA
NEMESIS
CHANGAI
ZWINGER
CYCLAME *vw*

Deathtrack (MS-DOS)

Florian Müller aus Neckartenzlingen hat einen Tip für PC-Benutzer.

Habt Ihr ein Auto ausgewählt, dann solltet Ihr Euch dreißig der kleinen Caltrops kaufen und dann das Spiel "restarten". Wenn man nun dasselbe Auto nimmt, hat man die Caltrops noch immer (ohne Geld ausgegeben zu haben). *vw*

X-Out (Amiga)

Peter Schade aus Hamburg hat noch eine Berichtigung zum bekannten "X-Out" — Cheat. Wer sich "X-Out" erst vor kurzem gekauft hat, müßte bemerkt haben, daß die Cheats nicht funktionieren. Hier die neuste Version: Als erstes kauft man sich das teuerste Schiff, dann nimmt man sich den kleinen grünen Satelliten und geht damit auf die Credit-Anzeige. Jetzt drückt man den Feuerknopf und schon sollte man 500000 Credits erhalten. *vw*



Auf diesem Foto seht Ihr Euren neuen Ansprechpartner für Videospieltips, -tricks und cheats — mich. Ihr seid gerade aus einem bisher unerforschten Dungeon-Komplex zurückgekehrt? Habt einem fiesen Weltraumschurken kräftig in die Achillesferse gestochen? Oder gar eine Schatztruhe, bis zum Deckel mit Sonderwaffen und Extraleben gefüllt, in Euren Besitz gebracht? Dann helft mit Euren Tips, Tricks oder Cheats auch den weniger erfolgreichen Spielern aus der Klemme. Damit Ihr Euch leichter von schwer erspielten Taktiken und hart ermogelten Paßwörtern trennen könnt, werden wir für Videospiele einen gesonderten Tip des Monats vergeben. Aber denkt dran: Ohne Eure Kontonummer und Bankleitzahl können wir weder Honorare noch das "Tip des Monats"-Preisgeld (500 Mark!) auszahlen. Ach ja, zum Super Grafx-Knüller "Ghosts'n'Ghouls" habe ich selbst noch einen Cheat: Wenn Ihr aufgefordert werdet, "Run" zu drücken, betätigt zusätzlich die Feuertaste I und Ihr gelangt in ein wirklich hilfsbereites Menü.

Bis nächsten Monat und viel Spaß, *Winfried*

Kid Icarus (Nintendo)

Einen Sonderlevel entdeckte Alexander Johannes bei "Kid Icarus". Interessiert? Dann gebt nach Einlegen des Moduls das Paßwort
DANGER ! ! ! ! ! !
TERROR HORROR
ein. *wi*

Castlevania (Nintendo)

René Leither aus Schwechat zum Thema "Tips, kurz aber effektiv": Im Schloßhof einfach über die Tür springen, nach rechts weiter laufen und die jetzt erscheinende Schatztruhe einsacken. *wi*

Ordyne (PC-Engine)

Neben einem Nintendo und einem Mega Drive besitzt Christian Staab anscheinend auch noch eine PC-Engine. Sein Tip zu "Ordyne": Um in das versteckte Optionsmenü zu gelangen, muß man während des Titelbildes "Run" gedrückt halten und sechsmal die "Select"-Taste betätigen. Dann loslassen, dafür jedoch gleichzeitig Knöpfe "1" und "2" drücken. Jetzt befindet man sich bereits im Optionsmenü. Musik, Level und Anzahl der gewünschten Leben können nun mit "Select" und "Run" angewählt werden. Das orange Raumschiff erhält man, indem man Knopf "1" bis zum Erscheinen des Wortes "Kana" gedrückt hält. *wi*

Be Ball (PC-Engine)

Nanu, ein weiblicher PC-Engine-Fan? Sandra Ellena erspielte eine komplette Paßscodeliste für Hudsons "Be Ball". Als Ergänzung zu den "Be-Ball"-Tips aus PP 8/90, hier alle 50 Levels auf einen Blick. *wi*

Level	Code	Level	Code	Level	Code
2	427101	21	553124	40	210357
3	900002	22	655025	41	300340
4	210313	23	057417	42	553151
5	443104	24	320337	43	964052
6	765005	25	210320	44	364343
7	167437	26	443131	45	427154
8	230317	27	874032	46	631055
9	320300	28	274323	47	103467
10	573111	29	517134	48	344347
11	944012	30	701035	49	274370
12	344303	31	013407	Endgegner	810062
13	407114	32	254323		
14	611015	33	344350		
15	123427	34	407141		
16	364307	35	920042		
17	254330	36	230353		
18	537121	37	463144		
19	830022	38	745045		
20	300333	39	147477		

Rambo III (Sega Mega Drive)

Schwierigkeiten mit dem zweiten Level von "Rambo III"? Hans-Jürgen Grahl aus Holzwickede entdeckte einen Geheimgang, mit dem man den Level vorzeitig verlassen kann, nachdem die Geiseln befreit worden sind. Zuerst befreit man die beiden Geiseln links, danach die Geisel rechts oben. Genau dort an der linken Wand legt Ihr drei Bomben.

Die Wand wird, wie nicht anders zu erwarten, weggesprengt, und Ihr gelangt zum Exit, ohne Euch lange mit dem Labyrinth herumärgern zu müssen. *wi*

Tiger Heli (Nintendo)

René Leither, die Zweite: Bei "Tiger Heli" einfach gleichzeitig "A", "B" und "Start" drücken, und schon kann ein Spiel auch nach dem Verlust aller Leben an gleicher Stelle fortgesetzt werden. *wi*

Lord of the Sword (Sega)

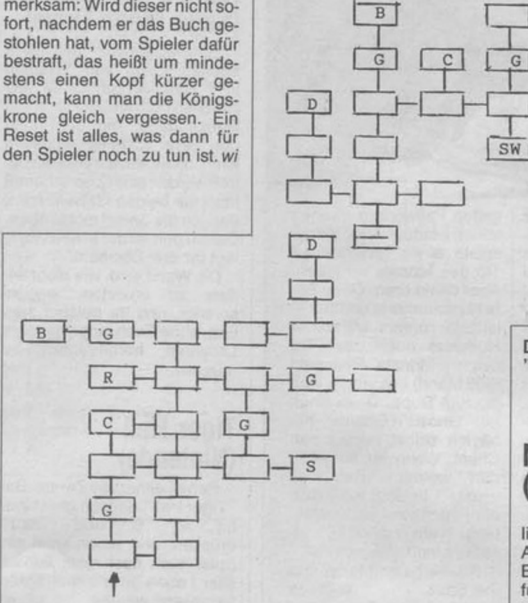
Torsten Wilbert aus Krefeld hat alle Rätsel, Aufgaben und Kämpfe des Sega-Moduls "Lord of the Sword" heil überstanden und bietet uns hier seine Komplettlösung. Here we go: Zu Beginn von Harfoot nach Amon reisen, um vom dort lebenden Zauberer ein Buch entgegenzunehmen. Dann weiter zum Ulmo Forest, wo einem der sprechende Baum gerne verrät, daß der Tree of Marill im Namo Forest steht. Diesen bekämpft und besiegt man, und schon kann die erste der drei Hauptaufgaben des Spiels als erfüllt betrachtet werden. Daraufhin reist man von Pharazon nach Ithile, wo der Bürgermeister des Ortes den Spieler über zwei kampflustige Sumpfgeister des Cram Bogs aufklärt. Hat man diese vernichtet, erhält man zur Belohnung in Ithile den Bow of Bravery. Jetzt wird es Zeit, nach Amon zurückzukehren. Von dort weiter nach Dwarle, wo man vom Verschwinden der Tochter des Bürgermeisters von Lindau erfahren wird.

Weitere Informationen sammelt man am besten direkt in Lindau: Die Piraten der Falas werden für das Verschwinden des Mädchens verantwortlich gemacht. Hat man diese gefunden, besiegt und so das Töchterlein befreit, sollte man sich schleunigst auf den Weg ins Elder Castle machen, um dort gegen fünf weitere Gegner anzutreten. Nach diesem Kampf kassiert man dann erst einmal ein paar Kräuter als Belohnung ein; diese werden sich später im Kampf gegen die Statues of Evil als sehr nützlich erweisen. Nach Dwarle zurückgekehrt, erfährt man, daß Mt. Morgos mit dem Berg des Feuers identisch ist. Dann zum dritten Male nach Amon: Dort wird man über die Existenz eines Weges von Pharazon in die Balale Berge aufgeklärt. In Pharazon sollte man zuerst das Haus mit der offenen Tür betreten, um eine geheime Treppe zum Erscheinen zu bringen. Den gewiesenen Weg bis zum Wegweiser folgen, dann dem linken der drei Wege folgen. Bald hat man das Höhlenlabyrinth des Dark Suma erreicht. Dark Suma, der sich in den hintersten Winkel seiner "Behausung" zurückgezogen hat, muß natürlich besiegt werden, damit auch die zweite Aufgabe erfüllt ist. Danach kann man dann wieder nach Dwarle zurückkehren, um dort den Auftrag, die Monster des Mt. Morgos zu besiegen, entgegenzunehmen. Vernichtet man diese Kreaturen, zerstört man damit auch gleichzeitig das Buch.

Ein erneuter Besuch in Dwarle enthüllt, daß Shagart die Wiederherstellung von Ra Goan plant. Jetzt sollte man sich erst einmal nach Amon aufmachen, um dort das Luna Sword als verdiente Belohnung für die Vernichtung des Buches in Empfang zu nehmen. Jetzt muß man sich ei-

gentlich nur noch zwei wichtige Informationen beschaffen: In Pharazon wird man vor einer großen Anzahl bösartiger Kreaturen gewarnt, die in Shagart eingetroffen sind, in Lindon erfährt man von der Tochter des Bürgermeisters, daß es zwischen Dwarle und Shagart eine Abkürzung gibt. Das entscheidende Gefecht findet dann in einem Labyrinth in Shagart statt. Das Labyrinth, in dem übrigens auch der Foe Slayer Arrow (man beachte den Namen) befindet, ist im Inneren des gerade geöffneten Hauses, am Ende erwartet einen dann Ra Goan selbst. Hilfestellung für den Kampf gegen diesen Bösewicht: Der Kopf ist Ra Goans schwache Stelle. Mit Ra Goan vernichtet man übrigens gleichzeitig auch die Statues of Evil (dritte Aufgabe!), den Weg zum Mt. Ozgul kann man sich also getrost sparen.

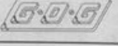
Bleibt eigentlich nur noch ein kleiner Spaziergang zum Varlin Castle, wo man dann auch prompt zum König gekrönt wird. Congratulations! Ach, ja: Torsten machte uns noch auf den "Buchdieb" aufmerksam: Wird dieser nicht sofort, nachdem er das Buch gestohlen hat, vom Spieler dafür bestraft, das heißt um mindestens einen Kopf kürzer gemacht, kann man die Königskrone gleich vergessen. Ein Reset ist alles, was dann für den Spieler noch zu tun ist. *wi*

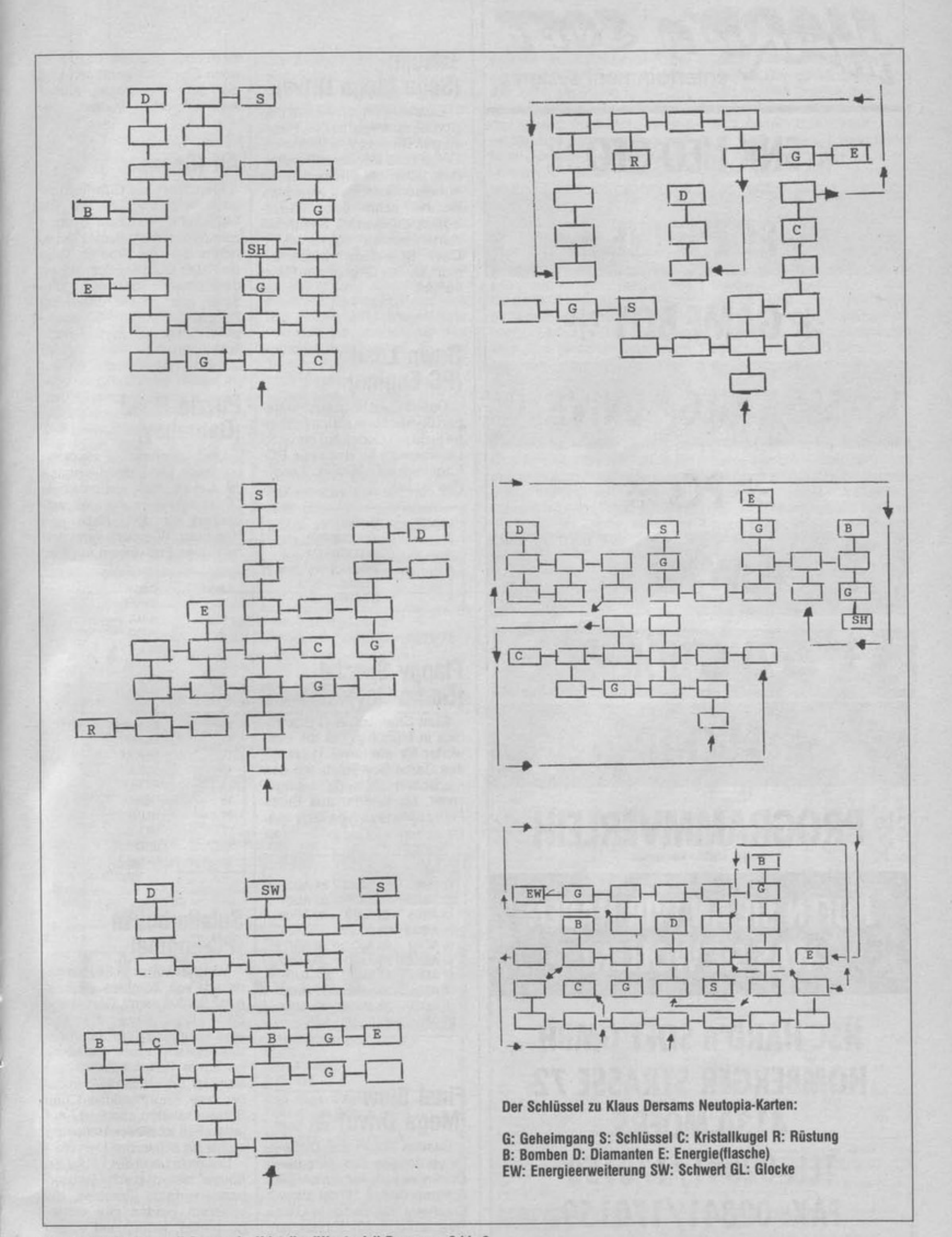


Die ersten beiden Dungeons des "Zelda"-Clones "Neutopia"

Neutopia (PC-Engine)

Jetzt müßte Neutopia wirklich für jeden zu knacken sein. Alle acht Dungeons dieses PC-Engine-Spiels kartographierte für uns Klaus Dersam aus Hannover. *wi*





Hier findet Ihr die restlichen sechs Kristalle: "Neutopia"-Dungeons 3 bis 8

Tatsujin (Sega Mega Drive)

Lassen wir noch einmal den Sprengstoffexperten Hans-Jürgen Grahl zu Wort kommen. Er hat eine Möglichkeit gefunden, jeden der Endgegner mit nur einer Bombe zu zerstören. Bombe schmeißen, Pause-Button drücken, 3 Sekunden warten, zweimal Start drücken. Das Spielchen wiederholt man, bis der Gegner den Geist aufgibt. *wi*

Down Load (PC-Engine)

Daniel Ebenhoch aus Remagen überließ uns schon jetzt eine Liste mit Codes zur direkten Levelanwahl für das neue PC-Engine-Spiel "Down Load". Hier ist sie: *wi*

Level	Code
2	7430O0FSOL
3	54FGC0FJ74
4	kein eigener Code
5	OBKM34FSKJ
6	OSPGF4FBH4

Flappy Special (Game Boy)

Elen Chan von E C Electronics in München hat die Paßwörter für die Level 11 bis 26 des Game Boy-Spiels um den niedlichen "Flappy" eingespielt, Mario Klier aus Stadl-Paura lieferte wenige Tage später weitere elf Codes. *wi*

Level	Code	
11 180D	21 AG03	31 AO01
12 AA0D	22 AI03	32 AQ01
13 AB05	23 AJ0B	33 AR09
14 ABG9	24 AJGF	34 ARGD
15 AC02	25 AJOD	35 ARO3
16 ABKE	26 AK00	36 AS06
17 AE02	27 AM00	37 AU06
18 AF0A	28 AN08	38 AV0E
19 AFGE	29 ANGC	39 AVG2
20 AFDC	30 ANO2	

Final Blow (Mega Drive)

Sascha Braun aus Dudweiler verriet uns den ultimativen Continue-Trick für Taitos Bildschirmprügelei "Final Blow": Erscheint das verhaßte Game Over auf dem Bildschirm, einfach A-Button und Joypad nach oben drücken, dazu jetzt noch Starttaste betätigen und der schon verlorene Kampf kann fortgesetzt werden. *wi*

Alf (Sega)

Marc Stein aus Olpe ließ uns noch folgenden Minitip für "Alf" auf dem Master System zukommen: Geht in die Küche, nehmt dort die Salami, dann die Katze. Geht danach ins Kinderzimmer, "paused" das Spiel und drückt dann die Knöpfe "1" und "2" sowie gleichzeitig das Joypad nach links oben. *wi*

Puzzle Road (Gameboy)

Und nochmal Paßwörter: Folgende Liste, die die ersten 19 Levels des Grübelspiels "Puzzle Road" abhandelt, verdanken wir Jörg Balle aus Hamburg. Wie sieht's mit den restlichen Paßwörtern aus? *wi*

Level	Code
2	SHMT
3	HAIA
4	IRCG
5	NUHO
6	OSIN
7	BUNO
8	UGOU
9	RIKR
10	ETUA
11	DENY
12	ONOU
13	IASU
14	RTHC
15	OSIH
16	NUNI
17	IKOI
18	IIBD
19	DTUE

Splatterhouse (PC-Engine)

Von Werwölfen in Stücke gerissen, von Zombies erschlagen? Schluß damit. Daniel und Stefan Illger präsentieren hier eine komplette Führung durch das "Splatterhouse" sowie eine kurze Beschreibung aller Monster und Mutanten, inklusiv ihrer Angriffstaktiken und Schwachstellen (harhar). Auf jeden Fall ist dieser Höllentrip nichts für schwache Nerven!

Der erste Level des "Splatterhouse" bietet typische Geisterbahnstandards: Zombies, die unserem Helden stur entgegenlaufen, jedoch mit einem einzigen Schlag mit der Holz-

latte ausgeschaltet werden können, Fledermäuse, die in jeder erdenklichen Höhe durch die Gänge flattern und so die Ausnutzung des gesamten Schlagrepertoires erfordern, sowie Schleimspeier, deren Auswurf (würg) man am besten überspringt (löst sich nach gewisser Zeit auf). Nach dem zweiten Schleimspeier auf den hydraulischen Zacken achten, diesen jedoch nicht überspringen!

Ach ja, da waren noch die beiden freundlichen Herren, die nach ihrem Tod (zwei Treffer) den Angriff durch ihre Köpfe fortführen... Also ein paar Schritte zurückweichen und dem Kopf auch noch eins verpassen. Der ganze Level endet dann mit einem Großangriff fliegender Würmer (oder mutierter Blutegel?), den man am ehesten in der Mitte des Bildschirms überlebt. Logisch, daß man nicht vergessen sollte, in alle Richtungen auszuteilen. Achtung vor dem Wurm, der am Ende des Gemetzels den Körper des Gehängten verläßt, um als letztes Monster des Levels einen Angriff den Spieler.

Im zweiten Level geht's dann um einiges feuchter zu. Am besten hält man sich immer einigermaßen in der Mitte des Bildschirms auf und macht reichlich Gebrauch von den Extrawaffen. Unter den Gegnern befinden sich neben den Schleimspeiern und der Kanalvariante unserer Zombiefreunde, die leider diesmal ihr "Leben" erst nach dem zweiten Treffer aushauchen, auch schwimmende Morgensterne und einige Wassermonster. Die blitzartig auftauchenden Wassermonster mit einem Schlag töten, die Morgensterne überspringen. Den bevorstehenden Angriff der Gehängten erkennt man an den Öffnungen in der Decke. Also möglichst vor das jeweilige Loch stellen und die Körper auf halbem Wege mit einem gut gezielten Schlag abfangen. Die angriffslustigen Einrichtungsstücke stellen den Endgegner des zweiten Levels dar. Bis zu dem Zeitpunkt, wenn der Stuhl "aktiv" wird, am rechten Bildschirmrand bleiben, dann im Sprungrhythmus mitspringen und immer wieder zuschlagen (fünf Treffer). Dann wieder nach rechts gehen und das Messer je nach Höhe mit Schlag oder Fußtritt abwehren. Das heranfliegende Bild fängt man am besten in der Mitte des Bildschirms ab, die Flugbahn ist jedoch (leider) nicht berechenbar. Danach ist der Angriff beendet und der bösartige Poltergeist macht einen Abflug durchs Fenster. Trotzdem sollte man auf den unsicher hängenden Kronleuchter achten. Im dritten Level hat man sich neben schon bekannten Monstern auch erstmalig gegen Werwölfe zu verteidigen. Diese springen unseren Helden an, können aber mit gezielten Fußtritten ins Jenseits befördert werden. Finden sie neben Rick auch einen niedergestreckten Zombie vor, machen sie sich erstmal über dessen Überreste her und verschonen dabei unseren Helden. Ausweichen sollte man aber auf jeden Fall den Irrlichtern bei der Brücke, da man sonst von einer Riesenpranke in eine dem zweiten Level nicht ganz unähnliche Wasserwelt gezogen wird. Die Schrotflinte ist dann in jedem Fall verloren. Generell sollte man in diesem Level die Flinte nicht zu oft einsetzen und die Munition für den Endgegner sparen. Diesen "Mad Chainsaw Massacre-Man" pumpt man mit Schrot voll, um ihm dann (falls die Munition wirklich nicht ausreichen sollte) mit dem "Grätsch"-Schlag (Sprung in eine Richtung, Pad dann nach schräg unten sowie beide Knöpfe drücken) den Rest zu geben.

Jetzt schnell weiter zum vierten Level. Natürlich wieder massenweise Zombies und Fledermäuse, dazu haufenweise Schleim, auf den hier jedoch nicht weiter eingegangen werden soll. Zwei Treffer und der Fall ist erledigt. Schwieriger ist es da schon, Ricks eigenen Spiegelbildern beizukommen. Diese verstecken sich im 5., 9. und 16. Spiegel. Ein Faustschlag und ein nachgereichter Sprungkick zur Begrüßung der fixen Kerle sowie ein dritter Treffer müßte genügen... Eine Warnung noch vor den Löchern im Boden, die einem wieder einem Würmerangriff aussetzen. Schließlich der Endgegner, der diesmal Rick in Form eines Untotenkreuzes nach dem Leben trachtet. Diesem Kreuz folgt man, bis es sich umdreht. Dann zieht man sich in eine Ecke zurück (ca. 2 Zentimeter vom Bildschirmrand entfernt) und läßt die Axt sprechen.

Als vollkommen überlaufen stellt sich dann Level 5 heraus: Alle bisherigen Monster sowie eine ganze Reihe von neuen Gegnern starten hier eine wil-

de Jagd auf unseren armen Rick. Die mit Totenköpfen um sich schmeißenden Banshees holt man am besten mit einem Sprungkick aus der Luft, die schwebenden und hüpfenden Hände boxt man aus der Luft, wenn sie sich wieder auf einem Sprung in die Höhe befinden. Böse Fallen sind die an der Wand aufgehängten Bilder, in denen es sich scheinbar jeweils ein Geist gemütlich gemacht hat. Vorbeilaufen, dann schnell umdrehen und mit etwas Glück kann man diesen Geist noch beim Verlassen seines Bildes die Faust "spüren" lassen. Der idealer Weg: Es empfiehlt sich, die Leiter hinter den Händen nach unten zu steigen, die Wassermonster niederzukämpfen und die nächste Leiter nach unten zu nehmen. Darauf muß man gegen den "Boogey-Man" antreten. Diesen geht man am besten (nachdem man den ersten Zombie erschlagen hat) mit einem Sprungkick an. Er wird daraufhin versuchen, sich in die linke Ecke des Bildschirms zu verziehen. Auf jeden Fall abfangen, da er sonst unverzüglich mit dem Wiederbeleben von Zombies beginnen wird. "Boogey-Man" wird sich, nachdem er hoffentlich wieder Ricks Faust zu spüren bekommen hat, jetzt auf den Weg in die rechte Ecke machen... Das Hin- und Hergelaufe muß leider bis zum Tod des Gegners fortgesetzt werden. Nach diesem Zwischenspiel setzt man, alles niederkämpfend, seinen Weg nach unten fort. Zum Endgegner des Levels diesmal nur soviel: Er besitzt zwei Leben. Außerdem wird Rick noch vor Ende des fünften Levels die Gnade zuteil, einen Blick auf seine Freundin werfen zu dürfen.

Widerliche Bläschen, die ebenso abstoßende Mini-Monster beherbergen, machen Rick den sechsten Level zur Hölle. Generell sollte man versuchen, diese Blasen mit einem Flugkick abzufangen, bevor sie den Boden erreichen. Klappt das einmal nicht, sofort den Boden mit einem Fußfeger von Mini-Monstern säubern. Unnötig zu sagen, daß es diese kleinen Ungetüme ebenfalls auf Ricks Lebensenergie abgesehen haben. Das Herz (Endgegner des Levels) sollte man solange mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln attackieren, bis ihm die schon bekannten Bläschen entsteigen. Diesmal ist besonders wichtig, keine der Blasen auf den Boden gelangen zu lassen. Hat man sich gegen alle Blasen bzw. Monster erfolgreich zur Wehr gesetzt, kann man sich wieder dem Herz widmen. Hat man dieses auch vernichtet, steht einem "nur" noch der siebte und letzte Level bevor...

Brennende Baumstämme und Feuermenschen, beide von der unzerstörbaren Sorte, müssen übersprungen werden. Besonders gemein sind hierbei eine Zweier- sowie eine Dreierkombination von Baumstämmen. Letztere rollen jedoch, sobald man sich ihnen langsam nähert, einzeln an. Schließlich das Finale: Der Endgegner, der sich, von Rick erweckt, daran macht sein Grab zu verlassen, entpuppt sich dabei als nicht gerade klein. Sein unansehnliches Haupt taucht als erstes aus dem Grabe auf. Darauf einschlagen und dabei auf die Erdteile achten, die durch die Auferstehung des Bösewichts emporwirbeln. Der Kopf wird sich nach diesem ersten Schlagabtausch wieder zurückziehen. Dafür muß sich Rick jetzt gegen die beiden riesigen Pranken des Monsters verteidigen. Die linke wird zuerst nach Rick greifen, wenig später die rechte. Beide sollten jedoch hart angegangen werden. Danach wird der Kopf ein zweites Mal (an einer anderen Stelle) auftauchen. Danach wieder die beiden "Hände" usw. usw. Schließlich wird der Augenblick gekommen sein, an dem sich nur noch einer der beiden Kontrahenten auf dem Schlachtfeld befindet...

Gut, auf den Abspann muß hoffentlich nicht noch extra eingegangen werden, und so bleibt nur noch viel Glück und angenehme Nächte zu wünschen. Ach ja: Hals- und Beinbruch! *wi*

Shinobi (PC-Engine)

Netter, kleiner Bonus für die Pazifisten unter den Videospielern: Wer es tatsächlich schaffen sollte, den ersten Level zu überleben, ohne einen einzigen Gegner zu töten, erhält dafür satte 20000 Punkte sowie zwei Extraleben. Das meinen zumindest Daniel und Stefan Illger aus Rösrath, die ansonsten weniger zimperlich mit ihren Sprites umgehen (siehe "Splatterhouse"-Tips). *wi*

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in englisch geschrieben.

Heute startet nun der dritte Teil der rätselhaften Mysterien des Rollenspiels Might & Magic II. Im letzten Teil der Clue-Book-Übersetzung dieses Rollenspielknüllers gibt's dann einen besonderen Leckerbissen. Alle Gegenstände und Monster werden in einer famosen Tabelle haarklein erklärt. Bevor wir aber alle Geheimnisse der Gegenstände und Monster von Might & Magic II enthüllen, gibt's erstmal feine Karten und Beschreibungen aller Städte und tiefen Dungeons im Lande Cron. Eine Liste mit Fundorten von NPCs darf ebensowenig fehlen wie Kniffe, um alle Zaubersprüche auf einmal zu lernen oder seine Party nachhaltig zu verbessern.

mh/vw

Die Rätsel des Fantasy-Rollenspiels Might & Magic II sind von nun an kein Geheimnis mehr: Hier ist der dritte Teil des frisch übersetzten Clue Books.

Might & Magic II (TEIL 3)

Corak's Cavern

Diese Höhle war einst Wohnsitz und Arbeitsstätte des mächtigen Corak; jetzt ist sie seine letzte Ruhestätte. Hier sammelten sich die finstersten aller Untoten, die das ehemals so wunderbare Laboratorium in eine heruntergekommene Heimstatt ruheloser Geister verwandelten.

Abenteurer benötigen einen Paß, um die letzte Ruhestätte Coraks zu besichtigen, und nur Geistlichen ist es gestattet, seinen Leichnam zu sehen. Nur der tapfere Lloyd, einer von Coraks Gefährten, bleibt in der Höhle verborgen, um sein Wissen an die weiterzugeben, die gewillt sind zu lernen.

Square Lake Cavern

Nur wenig ist über diese Region bekannt. Gerüchte über endlose Korridore und dämonische Wächter des Königs machen die Runde im Lande Cron. Dies ist ein Platz des absolut Bösen und sollte von allen gemieden werden, die nicht im Besitz höchster Kraft und Macht sind.

Ice Cavern

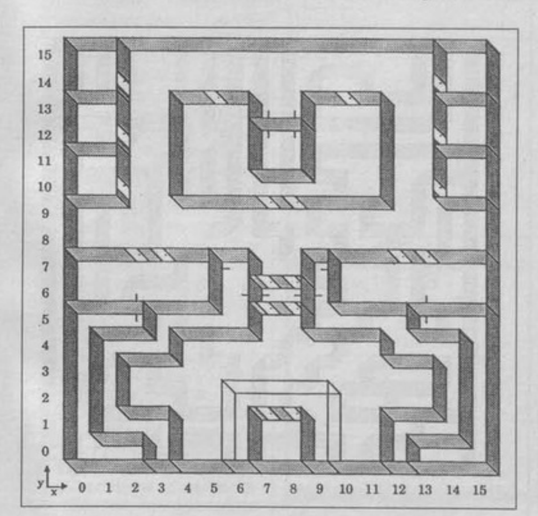
Diese verlassene Höhle ist Zuflucht für verzweifelte, abtrünnige Monster, die vor der beißenden Kälte der Tundra und dem Arm des Gesetzes flohen. Sie nutzen die Höhle als einen Stützpunkt, von dem aus sie Überfälle auf benachbarte Gegenden organisieren. Ihre reichhaltige Beute wird hier gelagert und schärfstens bewacht. Es wird gemunkelt, daß ein Besuch der Eishöhlen der Förderung des Charakters dienlich ist.

Sarakin's Mine

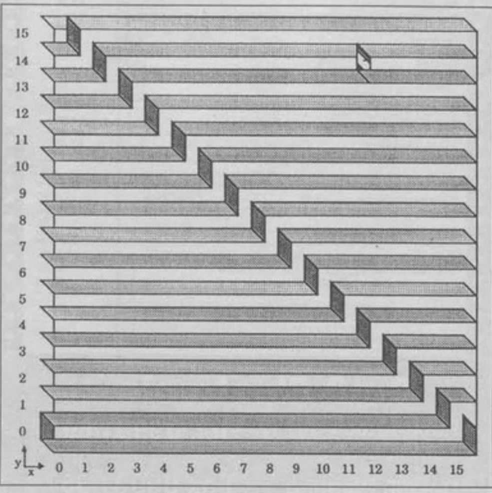
Diese verlassene Mine war in längst vergangenen Zeiten eine unglaublich reiche Goldquelle. Als die Jahre vergingen, befaßte sich ihr Besitzer, Sarakin, mehr und mehr mit seinem fortschreitenden Altern; wurde auf der verzweifelten Suche nach einem Gegenmittel schließlich wahnsinnig und starb. Sein böser Geist sucht noch heute die verfallenen Schächte heim.

Murray's Cavern

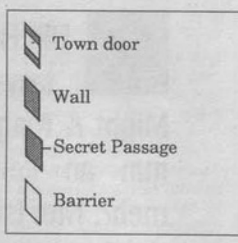
Hier betreibt Murray, ein zur Ruhe gekommener Abenteurer, sein Freizeitimperium. Murray verfügt über ausgezeichne-



Corak's Cavern: Grab und letzte Ruhestätte von Corak



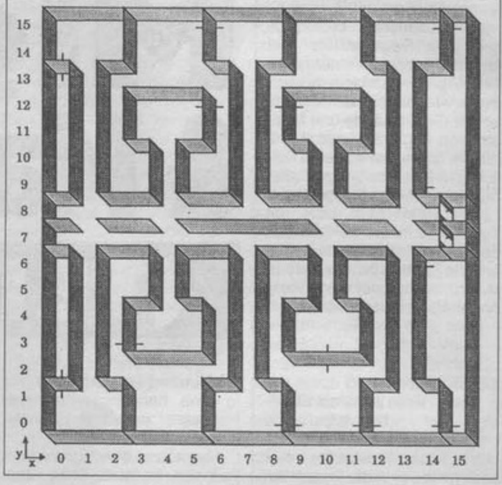
Square Lake Cavern: Höchste Vorsicht ist geboten



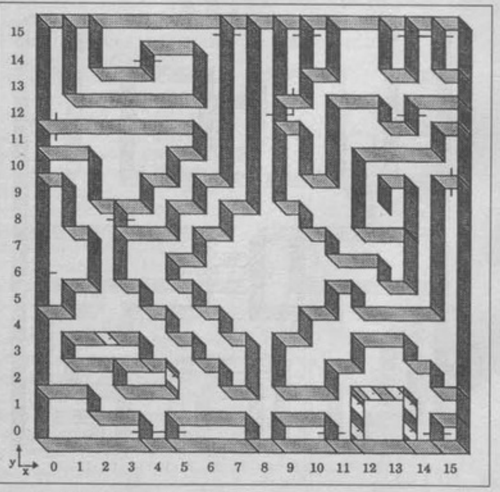
te Informationskanäle und hält zahlreiche Hinweise für die Truppe bereit, die gewitzt genug ist, sie zu entdecken. Er hat freundlich gesonnenen Abenteurern vieles zu bieten: Seine Zaubertränke "Power Oil" und "Goofy Juice" sind vielleicht die wirksamsten im heutigen Cron. Aber seid gewarnt: Jeden Dieb bestraft er ohne Mitleid.

Druid's Point Cavern

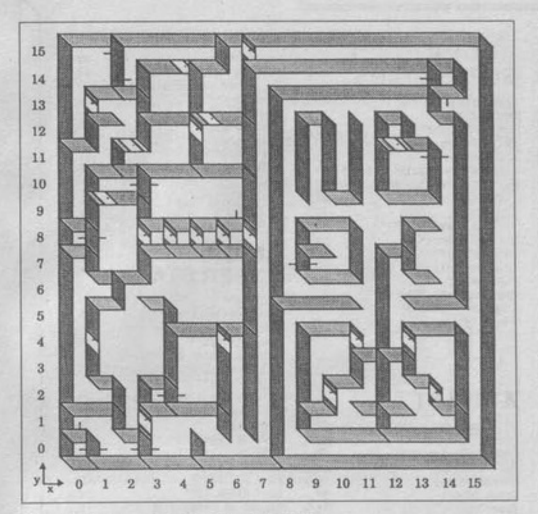
Ursprünglich errichtet als ein Zentrum zur Erforschung der Naturkräfte, ist dieser einstmals stolze Platz nun von sich bekämpfenden Parteien aufgespalten. Jünger von Feuer, Wasser, Luft und Erde wurden von dem Herrn der Elemente



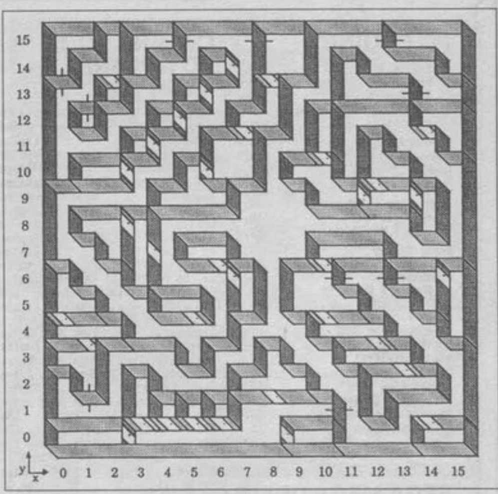
Ice Cavern: Letzte Zuflucht für einsame Monster



Sarakin's Mine: Gold in Hülle und Fülle



Murray's Cavern: ein Platz für müde Helden



Druid's Point Cavern: Druiden warten auf Eure Hilfe

von ihrem ursprünglichen Studium abgebracht und zum Krieg angestachelt. Oberhaupt dieses neuen Ordens ist Horvath, ein mutierter Mensch. Ein ehrwürdiger Druide, die letzte Hoffnung der alten Garde, wird jeden reich belohnen, der ihm hilft, die Ordnung in seinem Reich wiederherzustellen.

Forbidden Forest Cavern

Dieser früher unberührte Wald ist nun eine Bastion des Bösen. Eine grauenhafte Armee, angeführt von zwei Drachen, führt ihre Vernichtungsfeldzüge von dieser Höhle aus. Der Drachenführer — der Überlieferung nach ein Eisdrache — soll von den Geschworenen von Mount Fairview zum Tode verurteilt worden sein: ei-

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafx	499,-
Battle Ace	99,-
Grandzoert	99,-
PC Engine Core Grafx RGB + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Darius***	119,-
Final Zone II***	119,-
Shanghai II*	119,-
Wonderboy Monsterlair***	99,-
Beach Volley	99,-
Devil Crash***	99,-
Dondokodon	99,-
SG Ghouls`n Ghost***	159,-
Hell Journey**	109,-
Image Fight*	109,-
Lode Runner	99,-
Maniac Wrestling	99,-
Ninja Spirit***	109,-
Power League Baseball III	99,-
Rastan Saga II*	109,-
Super Star Soldier***	109,-
Xevious	99,-
PC Engine Fan	15,-
u.v.a.	

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	139,-
Afterburner	99,-
Batman**	109,-
Columns**	99,-
Cyberball	99,-
E-Swat	99,-
Ghostbusters**	99,-
Phelios*	99,-
Rastan Saga II	99,-
Shiten Myooh*	99,-
Super Monaco GP***	99,-
Thunderforce III***	99,-
u.v.a.	

GAMEBOY

Batman**	59,-
Castlevania**	59,-
Double Dragon II**	59,-
Nemesis***	49,-
Pipe Dream**	59,-
Puzzleboy***	49,-
Puzznic***	59,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	59,-

SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole	849,-
Memory Card	79,-
Controller	179,-
Baseball	449,-
Golf	549,-
Magician Lord	449,-
Nâmjâ9Ç6mbat	449,-
Riding Hero	549,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Avenger		PC Engine CD
Axis		Sega Mega Drive
Batman		PC Engine
B.A.T.		Atari ST/Amiga
Battle Command		IBM/Atari ST/Amiga
BSS Jane Seymour		Atari ST/Amiga
Budokan		Sega Mega Drive
Chuck Yeagers AFT		Atari ST/Amiga
Darius		PC Engine SG
Die Hard		PC Engine
F1 Circus		PC Engine
F19 Stealth Fighter		Amiga
Falcon M.-Disc II		Atari ST/Amiga
Flight of the Intr.	99,-	IBM
Hellfire		Sega Mega/PC Engine
Int. Soccer Chall.		Atari ST/Amiga
Insector X		Sega Mega Drive
Klax		Sega Mega/PC Engine
Moonwalker		Sega Mega Drive
Populous		Sega Mega Drive
Rabio Lepus		PC Engine
Ringside Angel		Sega Mega Drive
Silent Service II	99,-	IBM
Space Quest IV		IBM
Strider		Sega Mega Drive
Their Finest Hour	79,-	Atari ST
Ultima V	89,-	Amiga
Varis III		PC Engine CD
Wings	79,-	Amiga

C64 DISK

Adidas Championship	45,-
Atomix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
Die Hard	55,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Footballman. Worldcup Ed.	45,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Italy 1990	55,-
Kick Off II	45,-
Manchester UTD.	45,-
Might & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45,-
Space Rogue*	59,-
Starflight*	49,-
Tie Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Champions of Krynn***	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance***	69,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back***	69,-
Dragonflight***	85,-
Dungeon Master***	69,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Falcon Mission Disc***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int. 3D Tennis*	69,-
Kick Off II***	49,-
Last Ninja II**	69,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79,-
Ultima V***	89,-
u.v.a.	

ATARI ST

All Time Favourites	79,-
Atomix	59,-
Bomber Mission Disc	45,-
Castle Master	69,-
Chronoquest II	79,-
Crack Down	59,-
Damocles*	75,-
E-Motion	59,-
Fire & Brimstone*	75,-
Footballman. Worldcup Ed.	59,-
Ghost`n Goblins*	59,-
Gold of the Americas*	69,-
Hammerfist	69,-
Impossamole	55,-
Italy 1990	69,-
Kalahaan	75,-
Klax*	59,-
Leisuresuit Larry III*	99,-
Projectyle	75,-
Resolution 101*	75,-
Tennis Cup*	75,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break*	69,-
World Cup 1990	59,-
u.v.a.	

IBM

A10 Tank Killer**	99,-
Bad Blood**	99,-
Bomber Mission Disc	45,-
Centurion Emporer of Rome*	79,-
Champions of Krynn***	79,-
Conquest of Camelot**	119,-
Dragon Strike	89,-
Gunboat	69,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adventure***	79,-
Last Ninja II**	69,-
Legend of Faerghail***	85,-
LHX Attack Chopper***	119,-
Loom**	69,-
Might & Magic II*	79,-
Popolous***	79,-
Popolous Data Disc***	39,-
Powerdrift	79,-
Railroad Tycoon***	99,-
Resolution 101	75,-

Revolution	99,-
Rings of Medusa***	79,-
Secret of Silver Blade*	79,-
Sim City***	79,-
Their finest Hour***	89,-
Thunderstrike	89,-
Tiebreak	79,-
Ultima VI***	99,-
Wolfpack*	99,-
u.v.a.	
ADLIB Sound Card	289,-

AMIGA SUPER STARS

Budokan**	75,-
Champions of Krynn***	79,-
Damocles*	75,-
Dragonflight**	89,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	75,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Falcon Mission Disc***	59,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int. 3D Tennis**	69,-
Kaiser*	109,-
Kick Off II***	49,-
Last Ninja II**	69,-
Legend of Faerghail*	79,-
Loom**	79,-
Pirates***	79,-
Player Manager*	59,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79,-
Their finest Hour**	79,-
TV Sports Basketball**	79,-

AMIGA

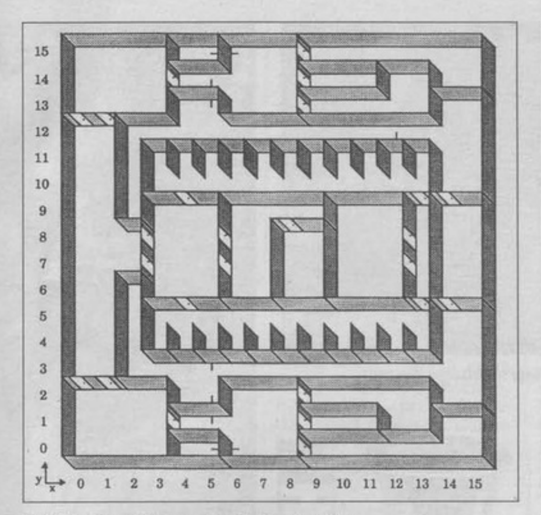
Apprentice	69,-
Chrono Quest II	79,-
Codename Iceman*	99,-
Colony*	79,-
Combo Racer	75,-
Conquest of Camelot*	99,-
Flimbos Quest	69,-
Flood	69,-
Ghost`n Goblins*	59,-
Heroes Quest*	99,-
Kalahaan	75,-
Klax**	59,-
Leisuresuit Larry III*	99,-
Lin Wus Challenge	59,-
Manchester UTD.	69,-
Might & Magic II*	89,-
Plague	59,-
Projectyle	75,-
Resolution 101*	75,-
Red Storm Rising	89,-
Sword of Aragon**	79,-
Tennis Cup**	75,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	79,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break**	69,-
Triad III***	79,-
Turrican*	59,-
Unreal*	79,-
Venus Fly Trap	59,-
u.v.a.	

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

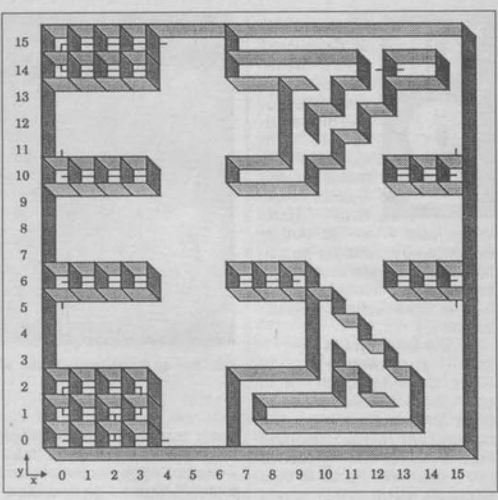
Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras
Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24

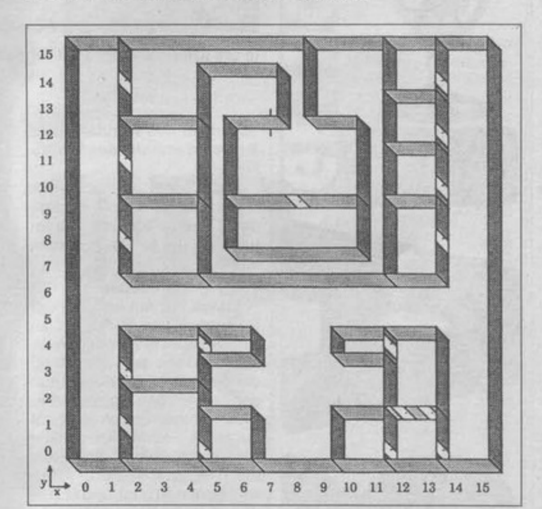
089 / 7605151



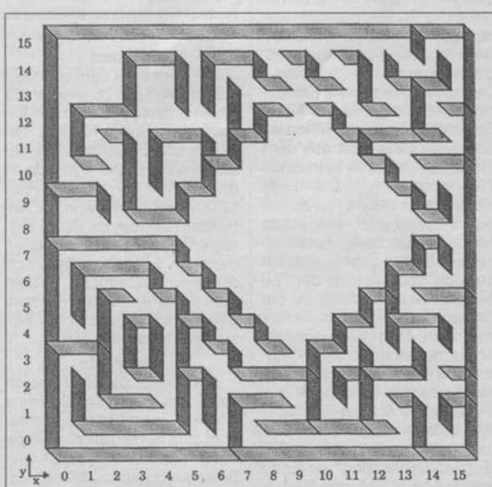
Forbidden Forest Cavern: eine Bastion des Bösen



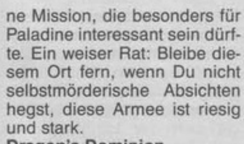
Dragon's Dominion: die Wohngemeinschaft der Drachen



Dawn's Mist Cavern: ein Hotel für Monster



Gemmaker Volcano: Juwelen und Edelsteine satt



ne Mission, die besonders für Paladine interessant sein dürfte. Ein weiser Rat: Bleibe diesem Ort fern, wenn Du nicht selbstmörderische Absichten hegst, diese Armee ist riesig und stark.

Dragon's Dominion

Habt Ihr Euch jemals gefragt, was passiert, wenn sich über hundert Drachen entschließen eine organisierte Gemeinschaft zu bilden!? Nun, tretet ein in ihr Heim, und Ihr lernt es auf die schmerzhafte Art! Dieses chaotische Königreich bewahrt die kostbarsten Schätze von ganz Cron. Die Drachen beunruhigt ein möglicher Diebstahl nicht übermäßig, mächtige Wächter bewachen ihre gesamte Heimstatt. Der "Ancient Dragon", der die Regentschaft führt, wurde auch mit der Aufgabe des Bewahrens wertvoller Geheimnisse betraut, die sich um die Trefferpunkte drehen. Eine Lektion: Viele Ehrgeizige, die hier Reichtümer und Abenteuer suchten, haben das bitter bereut.

Dawn's Mist Cavern

Aufgebracht durch die Tatsache, daß es nur menschlichen Wesen freisteht, bei Murray zu rasten, gründete sein ehemaliger Schützling Dawn die Nebelhöhle. Hier können sich geplagte Monster ausruhen und sich von den Härten menschlicher Nachstellungen erholen. Thematisch unterschiedlich gestaltete Räume bieten eine Vielfalt von Unterhaltungsmöglichkeiten, die selbst dem wildesten Geschmack gerecht werden. Außerdem ist Dawn ein Sammler von Artefakten, die er hier aufbewahrt. Stört die Monster auf keinen Fall bei ihren Vergnügungen, sie können Störungen im Urlaub auf den Tod nicht ausstehen.

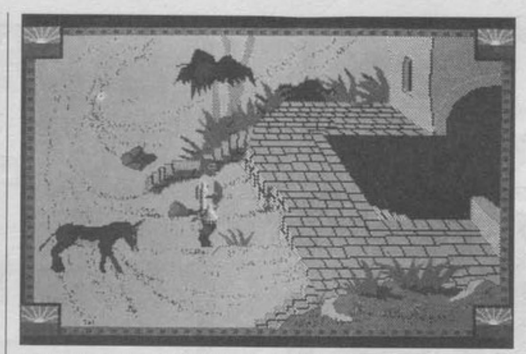
Gemmaker Volcano

Diese Höhle bietet die reichhaltigste Auswahl an Juwelen und Edelsteinen in ganz Cron. Leider führt der Eingang durch den geschmolzenen Kern eines aktiven Vulkans, und keiner kennt den richtigen Weg. Der uralte Edelsteinschleifer, der in diesen furchtbaren Tiefen lebt, fertigt kostbaren Schmuck und mächtige Waffen, die Feuer in sich tragen. *mh/vw*

Fortsetzung folgt

Teil 2

Für alle Gral-Jäger geht's weiter mit dem "Players-Guide" für das Sierra-Adventure "Conquests of Camelot: the Search for the Grail". Hans Weiss aus Wien hat Arthur durch seine Abenteuer begleitet und seine Erlebnisse aufgezeichnet. Wir wünschen Euch bei der Gralssuche viel Spaß.
mh/vw


Eine heilige Quelle sorgt in der Wüste für frisches Wasser


In den Katakomben der Stadt Jerusalem



Die Lady im Eis — zum zweiten

Um nun ein zweites Mal sicher übers Eis zu wandern, müßt Ihr das Kristallherz benutzen. Am rechten Bildrand erscheint nun ein goldenes Herz, das seine Farbe in blau wechselt, wenn Arthur einem Eisspalt zu nahe kommt. Mit diesem farbigen Kompaß bereitet die Eisüberquerung keine großen Schwierigkeiten. Bei der Lady angekommen, gibt man ihr den heißersehnten Gegenstand (eben das Kristallherz). Allerdings ist die kühle Schöne nicht ganz zufrieden. Bevor sie Launcelot aus dem Eis befreit, muß Arthur einen Test absolvieren. Die Lady führt unsern Helden zu einem blühenden Busch. Insgesamt befinden sich zehn verschiedene Blüten an diesem Strauch, und mit Hilfe der "Liber Ex Doktrina" müßt Ihr die Fragen der jeweiligen Blume zuordnen. Aber Obacht, macht Arthur nur einen einzigen Fehler, wird er wie Launcelot in einen Eiszapfen verwandelt.

Wenn alle Fragen des Tests richtig beantwortet sind, wird Launcelot aus dem eisigen Gefängnis befreit und die Lady verrät Arthur, daß der Gral in Jerusalem sei.

Southampton

Das Schiff im Hafen sieht nicht nur schnuckelig aus, es ist auch der einzige Weg, um England zu verlassen. Ihr fragt den Kapitän nach seinem Reiseziel und dem Preis. Dann ordert Ihr eine Passage auf dem Schiff. Nun geht Arthur samt Muli aufs Schiff.

Gaza

Arthur mag zwar König sein, aber einem guten Tropfen scheint auch er nicht abgeneigt. Die Ankunft in Gaza verschläft der gute Mann mit einem tierischen Brummschädel nach durchzechter Nacht. Kaum ist er an Land, treten auch schon zwei eigenartige Gesellen an ihn heran. Jabir und ein Knirps namens Hazm bieten Arthur beide ihre Dienste an.

Hier folgt Ihr am besten Hazm, der Euch zu einem weisen Mann bringt.

Al-Sirat

Der Weise mit dem stilvollen Namen Al-Sirat ist eine große Informationsquelle. Fragt ihn nach dem Gral und nach den Göttinnen. Daraufhin malt der alte Knabe sechs Symbole in den Sand, die jeweils einer Göttin zugeordnet werden. Am besten zeichnet Ihr diese Hieroglyphen auf ein Stück Papier, denn sie werden später noch dringend gebraucht. Außerdem sollte Arthur die Warnungen des Mannes über die Wüste sehr ernst nehmen.

Die Wüste

Am Rande der Stadt wartet Jabir, um Euch erneut seine Dienste anzubieten. Arthur geht zum Schein auf das Angebot ein und läßt sich von dem finsteren Burschen führen. Jabir führt Arthur zu einem Bach und bietet ihm etwas zu trinken an. Aber leider ist das Wasser vergiftet — also lieber noch etwas Durst erleiden. Um Jabir zu zeigen, wer Herr der Wüste ist, zückt Arthur nur kurz sein Schwert.

Ohne Führer läuft Arthur am besten Richtung Nordosten und folgt dem Bach. Nach kurzer Wanderung kommt Arthur zu der Quelle von Siloam. Hier können König und Maultier in Ruhe ein Schlückchen Wasser nehmen. Paßt aber auf, von welcher Seite Arthur die Treppen hinuntersteigt. Ansonsten kann es passieren, daß Arthur sich nach langem Sturz alle Knochen bricht. Ebenfalls ungesund ist das Wandern in die Tunnel, durch die das Wasser fließt.

Nach dem erfrischenden Trunk läuft Arthur vom Eingang der Quelle Richtung Norden und kommt so nach Jerusalem.

Jerusalem

Erstes Tor: Am ersten Stadttor warten vier Burschen auf Arthur. Diese räuberischen Gesellen lassen sich aber durch die Gabe von vier Kupfermünzen besänftigen, so daß Arthur weiter an der Stadtmauer entlanggehen kann. Am zweiten Tor steht wiederum ein Knabe, der Wegezoll fordert. Arthur wird es nun zu bunt, und er zieht den Säbel, aber glücklicherweise flieht der Wegelagerer.

Der Basar

Kaum in der Heiligen Stadt angekommen, wird der arme Arthur seiner restlichen Barschaft beraubt. Eine Verfolgung des Diebes verläuft für Arthur nicht gerade glücklich, da sich der Langfinger im wahrsten Sinne des Wortes abseilt. Ohne Geld kommt auch ein König nicht sehr weit, und nun muß Arthur seinen treuen Muli verscherbeln. Auf den Schreck muß Arthur erstmal etwas essen und geht zur Apfelverkäuferin. Dort ersteht er, ohne auf den Wucherpreis zu achten, einen Apfel für ein gan-



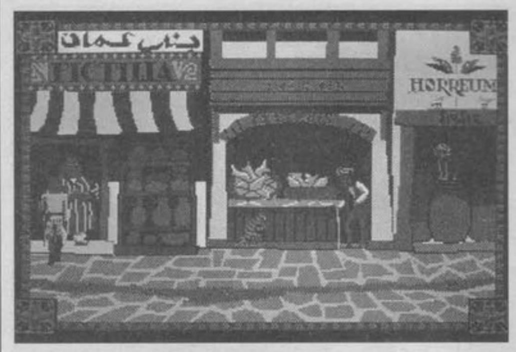
gibt's nicht nur Ratten

zes Goldstück. Wenn Arthur diesen genüßlich verspeist hat, kann er die geheimsten Wünsche der Menschen im Basar erfahren.

Mit diesem Wissen wird Arthur von der Verkäuferin losgeschickt, um Gutes zu tun. Als erstes kauft Arthur eine Heiligenstatue beim Souvenirshop. Diese Statue ist zwar teuer, aber wichtig. (Welcher Heilige gekauft wird, ist übrigens völlig egal.) Die Statue gibt Arthur dem Lampenhändler, der sich nun mit seinem Schwager wieder versöhnt und diesem einen Besen geben möchte. Arthur nimmt den Besen und geht zum Hotel, um dem Schwager des Lampenverkäufers den Besen zu geben. Nach kurzer Nacht in einem von Flöhen verseuchten Bett kauft Arthur wohlriechende Kräuter und Holzkohle (beides beim Lampenhändler) und gibt die Kräuter dem Fischverkäufer. Die Holzkohle ist für den armen Bettler bestimmt. Arthur kauft nun noch Getreide und einen Spiegel (den gibt's beim Töpfer) und eine dicke Lammkeule beim Schlachter. Den Spiegel bekommt Mari (sie wohnt über dem Waffenshop und muß erst gerufen werden). Nachdem Mari den Spiegel hat (einfach raufwerfen), fragt Ihr nach dem Schal, den Mari Euch nun hinunterwirft. Den Schal gebt Ihr dem Textilverkäufer. Die Lammkeule bekommt die Feldapfel-Verkäuferin, die daraufhin das Bettelkind vor ihrem Stand adoptiert. Vor dem Haus von Mari findet Ihr nun eine hübsche Braut, die leider weint, weil ihre Tauben weggeflogen sind. Arthur streut nun das Getreide aus, und die Tauben wandern wieder in den Käfig. Jetzt hat Arthur alle Proben der Apfelverkäuferin bestanden und wird von dem armen Taubenmädchen angewiesen wieder zur Apfelfrau zu gehen. Diese ist hocherfreut und gibt Arthur einen Apfel, der Durst, Krankheit und Hunger stillt. Außerdem ist nun der eigenartige Palast zugänglich, in den Arthur bisher nicht hereinkam.

Fatimas Palast

Einmal kräftig an die Türe geklopft und schon darf Arthur eintreten. Die überaus üppige und attraktive Fatima begrüßt unseren König mit einem feschen Bauchtanz. Obwohl die gute Fatima einen Toten erregen könnte und Arthur Erfüllung vieler Begierden anbietet, lehnt dieser natürlich ab. Ein schlichtes "Nein" und Fatima sieht Arthur als würdig genug an, einen weiteren Test auf der Suche nach dem Gral zu bestehen. Vor dem Test überreicht Ihr aber Eure letzten Geldstücke an Fatima, um



König Arthur wird auf dem Basar viel erleben

Euch von materiellen Gütern zu befreien. Bei dem anschließenden Test müßt Ihr die Symbole der sechs Göttinnen sortieren. Aber Dank dem weisen Alten in der Wüste und dem "Liber Ex Doctrina" lassen sich auch diese Fragen leicht beantworten. Nach dem überstandenen Test eröffnet Euch Fatima, daß der gute Galahad sich in die Katakomben von Jerusalem begeben hat. Mit diesem Wissen und dem letzten Tip, den Fatima Arthur gibt, könnt Ihr den Bettler am Kohlenfeuer als den Wächter der Katakomben identifizieren. Fragt man diesen nach dem Eingang, läßt er Arthur passieren und fügt noch eine Warnung hinzu. Außerdem erhält Arthur ein Gegengift gegen Rattenbisse. Leider wirkt dieses Getränk nur ein einziges Mal.

Die Katakomben

Hier in diesen schaurigen Gewölben sucht Arthur als erstes eine Kindermumie, die ein Amulett um den Hals trägt. Mit dem Schwert hebt Ihr das Medallion von der Mumie. Mit diesem Anhänger läßt sich der Ghoul in dem Sarg erschrekken, und Arthur kann gefahrlos einen goldenen Apfel daraus entnehmen. Wenn Arthur den Raum mit Galahad betritt, wird unser Held von einer dicken Ratte gebissen. Selbstlos wie Arthur aber ist, verabreicht er das Gegengift dem armen Galahad und trinkt selbst nichts davon.

Nun sucht Arthur die Statue der Aphrodite und legt dieser den goldenen Apfel in die Hand. Die Statue erwacht zum Leben und stellt Arthur einige Fragen, die aber leicht zu beantworten sind (Liber Ex Doctrina). Die Statue überreicht Arthur nach den Fragen eine steinerne Taube und erklärt ihm den Weg aus dem Labyrinth der Katakomben. Hier kann Arthur nun endlich den "Lodestone" aus Merlins Schatzkiste als Kompaß benutzen.

Der Tempel der Aphrodite

Zuallererst darf Arthur seinen Wunderapfel essen. Beim Herumwandern in den Tempelruinen trefft Ihr auf einen fiesen Sarazenen. Arthur sollte den ihm dargebotenen Helm aufsetzen und mit seinem Schwert den feindlichen Krieger niedermachen. Danach benutzt Arthur die Steintaube, die nun lebendig wird und ihn zu der Steinplatte mit dem Spiralmuster führt. Hier erscheint die Göttin Aphrodite und stellt Arthur ein letztes Rätsel. Die angegebene Steinsäule kann Arthur einfach wegschieben und — schwupp — erscheint der Gral. Der Wunderbecher heilt nun den armen König von seinen Wunden und der Vergiftung. Leider ist das Vergnügen nur kurz, denn der Dieb, der Arthur auch schon die Geldbörse gestohlen hat, taucht plötzlich auf und stibizt den Heiligen Gral. Nach wilder Verfolgungsjagd kommt Ihr wieder in dem Hinterhof mit dem Seil an. Der Bösewicht hat diesmal kein Glück und fällt vom Seil. Arthur darf nun den Dieb mit seinem Schwert erschlagen, wirkungsvoller ist es aber, das Gnadengesuch anzunehmen. Denn dann versucht der Finsterling Arthur hinterrücks zu erstechen und wird dafür vom Gral erledigt.

Nun sind alle Rätsel gelöst, Galahad und Arthur kehren nach England zurück, der keltische Gott zieht sich zurück, die Christenheit triumphiert und Arthur hat immer noch arge Eheprobleme. *mh*

CREME DE LA CREME

Das Sommerloch macht sich bemerkbar: Nur Electronic Arts' fantastisches "PGA Tour Golf" für MS-DOS-Rechner sowie die Videospiele "Thunder Force III" und "Shanghai II" konnten Plätze in unseren Bestenlisten ergattern. Zum Schwerpunkt der letzten *POWER PLAY* nun noch unsere Top Ten der Rollenspiele. Interessant dabei ist vor allem, daß für so gut wie jedes gängige Heimcomputer- und Videospielsystem in den letzten Monaten wenigstens ein starkes Rollenspielprogramm erschienen ist. Die Aufnahme in die Liste knapp verfehlt hat übrigens SSIs "Curse of the Azure Bonds", das in Ausgabe 10/89 mit 83% besprochen wurde, sich jedoch immer noch auf Platz 1 der C64-Hitliste hält. *wi*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Islands	91%	6. Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
3 (3)	Pirates	89%	6. Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	6. Monat	4/90
5 (5)	Starflight	86%	7. Monat	3/90
6 (7)	F-16 Combat Pilot	84%	11. Monat	11/89
7 (8)	RVF	84%	11. Monat	11/89
8 (9)	Typhoon Thompson	83%	7. Monat	3/90
9 (10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	4. Monat	6/90
10 (—)	Might and Magic II	83%	1. Monat	6/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	8. Monat	2/90
2 (2)	Rainbow Islands	90%	4. Monat	6/90
3 (3)	Ultima V	90%	6. Monat	4/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
5 (5)	Klax	89%	5. Monat	5/90
6 (6)	Maniac Mansion	88%	11. Monat	11/89
7 (7)	Pirates	87%	11. Monat	11/89
8 (8)	Tower of Babel	86%	10. Monat	12/89
9 (10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	4. Monat	6/90
10 (—)	The Games: Summer Edition	82%	10. Monat	12/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Tetris	Nintendo	89%	8/90
6 (—)	Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7 (6)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
8 (7)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
9 (8)	Ultima IV	Sega	86%	8/90
10 (9)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
11 (—)	Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
12 (10)	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
13 (11)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
14 (12)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
15 (13)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	7. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	5. Monat	5/90
3 (3)	Railroad Tycoon	92%	3. Monat	7/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	10/89
5 (6)	Their finest Hour	88%	8. Monat	12/89
6 (7)	Maniac Mansion	88%	7. Monat	3/90
7 (—)	PGA Tour Golf	86%	1. Monat	9/90
8 (8)	LHX Attack	86%	4. Monat	6/90
9 (9)	Champions of Krynn	86%	7. Monat	3/90
10 (—)	Sim City	84%	1. Monat	2/90

Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Curse of the Azure Bonds	83%	12. Monat	10/90
2 (2)	Sentinel Worlds 1	81%	7. Monat	3/90
3 (3)	Dragon Wars	81%	8. Monat	2/90
4 (5)	Starflight 1	79%	5. Monat	5/90
5 (7)	Pipe Mania	77%	4. Monat	6/90
6 (8)	Gotcha	76%	8. Monat	10/89
7 (9)	X-Out	75%	4. Monat	5/90
8 (—)	Xenomorph	74%	1. Monat	5/90
9 (—)	Hammerfist	72%	1. Monat	7/90
10 (—)	Shinobi	72%	1. Monat	1/90

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (4)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5 (5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8 (8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
10 (10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
11 (11)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
12 (12)	Pirates	Amiga	89%	4/90
13 (13)	Klax	Atari ST	89%	5/90
14 (14)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
15 (15)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
16 (16)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
17 (17)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
18 (18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
19 (20)	LHX Attack	MS-DOS	86%	6/90
20 (—)	PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90

Die besten Rollenspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
2	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
3	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
4	Ultima IV	Sega	86%	8/90
5	Champions of Krynn	MS-DOS	86%	3/90
6	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	7/90
7	Might & Magic II	Amiga	83%	6/90
8	Sentinel Worlds I	C-64	81%	3/90
9	Dragon Wars	C-64	81%	2/90
10	Hero's Quest	MS-DOS	81%	1/90



Lawrence (dritter von links) beobachtet den Luftraum — ob eine Spitfire aufgetaucht ist?

LAWRENCE DER LUFTIKUS



Lawrence Holland bescherte der Spielewelt die wohl spannendste Flugsimulation: "Battle of Britain". Wir besuchten ihn und befragten ihn zu Archäologie, Assemblern und amerikanischer Politik

Kalifornien, Lucasvalley, auf der Skywalker Ranch. Lawrence Hollands Augen linsen durch eine gigantische Brille auf den Recorder der *POWER PLAY*-Redaktion. "Willst Du das Interview aufnehmen? Ärgerlich, dann muß ich mich wohl mit dummen Kommentaren zurückhalten..." Wir sitzen in einem gemütlichen Büro in der Games Division, auf dem Schreibtisch steht ein kleines Modell einer Spitfire, an den Wänden hängen Szenen aus "Star Wars".

POWER PLAY: Magst Du die Filme von Steven Spielberg oder bist Du Science-fiction-Fan?

LAWRENCE: Da muß ich Dir eine Anekdote erzählen: Es war eine dieser abendlichen Geburtstagspartys mit Kaffee und Kuchen. Man rief mich ans Telefon und sagte: "Da hat jemand eine Frage zu Deinem Spiel. Du solltest rangehen, wenn Du Dir nicht etwas entgehen lassen willst..." Ich wunderte mich schon; normalerweise haben wir eine Abteilung bei Lucasfilm, die sich um die Anrufe kümmert. Ich ging ran und sagte: "Hallo, Lawrence Holland ist dran." Und die andere Seite sagte: "Hallo, Steven Spielberg ist dran." Ich dachte zuerst, das wäre ein Witz.

Er erzählte mir, daß er "Battle of Britain" (BOB) schon eine ganze Zeit spiele und eine Menge Spaß daran habe, den Luftraum von England unsicher zu machen. Er wollte wissen, ob man BOB mit zwei Computern spielen könne — er müsse gegen einen Kollegen antreten und beweisen, daß er der bessere ist. Leider kann man das in BOB noch nicht, ich will das jetzt in "Secret Weapons of the Luftwaffe" einbauen. Alles in allem redeten wir wohl eine Viertelstunde lang.

Ich weiß, daß Steven ein begeisterter Spieler ist; Flugsimulationen mag er am liebsten. Er hat Lucasfilm Games bei "Indiana Jones and the Last Crusade" ein wenig beim Konzept geholfen. Später rief er jeden Tag beim Designer Ron Gilbert an: "Gib mir 'nen Tip. Bitte gib mir schnell 'nen Tip. Ich hänge fest!" Steven ist ein reines Spielkind. Als er uns dann einmal besuchte, rannte er von Zimmer zu Zimmer, um zu sehen, was es neues gab — wie ein Kind im Spielzeugladen. Wir waren alle beeindruckt, wieviel er von der Szene weiß — nicht nur bei Simulationen, sondern bei Adventures. Er kannte neben unseren Spielen praktisch alle Sierra-Titel. Auch sonst will er am Ball bleiben: Wenn ein neuer Spielautomat erscheint, der ihm gefällt, kauft er ihn einfach. Er hat ein riesiges Zimmer, das voller Arcade-Automaten ist.

POWER PLAY: Deine Flugsimulation "Battle of Britain" war in Deutschland ein großer Erfolg. Wie sieht es in den USA aus: Wer ist Dein größter Fan?

LAWRENCE: Mit Sicherheit nicht George Bush. Als wir BOB herausbrachten, begann gerade eine wilde Diskussion über George Bush. Wir überlegten, ob wir ihn nicht interviewen sollten, aus folgendem Grund: Bush flog im zweiten Weltkrieg eine Avenger. Das war ein Torpedobomber, der 100 Fuß über dem Wasser dahinzuckelte und kurz vor seinem Ziel einen Torpedo abwarf. 1944 flog er einen Einsatz und stürzte ab. Er stieg mit dem Fallschirm aus, seine Besatzung überlebte den Absturz nicht. Während des Wahlkampfs diskutierte man hitzig, ob er nun seine Crew im Stich gelassen habe oder nicht.

Statt Bush haben mir viele Piloten aus dem zweiten Weltkrieg geschrieben. Sie stehen zwar nicht im Rampenlicht, aber mich freuen diese Briefe ganz besonders. Sie achten auf historische Details. Je bes-

ser die Computer, desto mehr Details können wir dazupacken. Ein Beispiel: In Battlehawks hatte jedes Flugzeug dasselbe Cockpit. In BOB haben wir viel mehr darauf geachtet, wie sich die Maschinen fliegen und jeder ein eigenes Cockpit gegeben. In "Secret Weapons" werden wir noch mehr darauf eingehen.

POWER PLAY: Du wurdest nicht bei Lucasfilm geboren, oder?

LAWRENCE: Wie die meisten Programmierer kam ich auf seltsamen Wegen zu Lucasfilm. Ich bin 32 Jahre alt, wurde an der Ostküste geboren, wuchs in Pennsylvania auf, zog nach New Jersey, ging in New York zur Highschool und dann in einem kleinen Ort nördlich von New York ins College. Dort studierte ich auch prähistorische Archäologie und Anthropologie.

Ich stellte mir mein Leben wie das eines "Indiana Jones" vor: immer auf der Suche nach neuen Schätzen. Die Romantik und das Abenteuer der Archäologie hatte mich völlig im Griff. In der Highschool hatte ich ein paar Computerkurse besucht, aber meine Liebe galt der Archäologie, Geologie und Geschichte. Jedes Jahr ging ich auf Ausgrabungen, einen Sommer lang mit einem sehr berühmten Prähistoriker nach Frankreich. Wir buddelten dort eine Siedlung aus der Neandertalzeit aus, die 80000 Jahre alt war. Das war mein Paradies.

Schon in der Collegezeit hatte ich mich mit der Frühzeit, also 200000 bis 50000 Jahre v. Chr., beschäftigt. Man gräbt Menschen aus, untersucht ihre Werkzeuge, studiert ihre Lebensweise, ihren Beruf, die Kleidung, Grabbeigaben und versucht, ihre Kultur wieder auferstehen zu lassen. Und das alles anhand von kleinen Splittern und Fragmenten. Archäologie ist keine konkrete Wissenschaft. Man baut Theorien auf Steinen und Gebeinen auf und kann nichts beweisen — man stochert immer ein wenig im Dunkeln.

Mein Ziel war es, in der Welt herumzufahren und alle Ausgrabungsstätten zu besuchen, die ich studiert hatte — speziell in Indien. Kontakt mit Computern hatte ich nur in Form von Mainframes, Mikrocomputer gab es damals noch nicht. Als ich aus dem College kam, hatte ich kaum Geld. Also verbrachte ich viel Zeit damit, auf



"Man darf Krieg nicht ins Lächerliche ziehen oder als Action tarnen" — Lawrence Holland über Krieg und Frieden

die merkwürdigsten Weisen Geld heranzuschaffen. Ich arbeitete als Mechaniker, trug Zeitungen aus, bediente in einem Lokal. Mit dem Geld fuhr ich im nächsten Jahr um die Welt. Ich war in Ostafrika, Indien und Nepal. Als ich zurückkam, war mein Reisefieber noch nicht gebrochen. Ich fuhr ein halbes Jahr durch die USA und campte an den wildesten Orten. Als ich nach Kalifonien kam, war es höchste Zeit, meinen Doktor in Berkeley zu machen. Es ist eine tolle Uni, aber auch eine sehr teure Uni. Ich stand wieder am Rande der Pleite; und dann kam's: Mein Professor verließ für ein paar Jahre die Uni — ich saß am Schlauch.

Das war 1982. Ich wußte nicht, wie ich mein Zimmer bezahlen sollte und zog in eine Art "Fast-schon-Obdachlosenheim". Dort teilte ich mein Zimmer mit einem Jungen, der einen Atari 800 besaß. Zu dieser Zeit robotete ich als Koch in einem Fastfood-Restaurant und hatte das ziemlich dick. Koch zu sein ist der absolute Tiefpunkt jeder Karriere. Also schnappte ich mir meinen Zimmerkollegen und sah ihm zu. Nach kurzer Zeit brachte ich ihm bei, wie man programmierte. Dann ging ich auf eine Schule, die mir nach sechs Monaten ein Datenverarbeitungs-Zertifikat in die Hand drückte. Damals kaufte ich mir auch meinen C 64, für 595 Dollar, lernte Assembler, programmierte eine Version von "Q-Bert" und landete schließlich bei Hessware. Irgendwie überredete ich den Chef, mich einzustellen. Ich hatte alles, nur keine Programmiererfahrung.

> **„Koch zu sein ist der absolute Tiefpunkt jeder Karriere"**

Trotzdem überlebte ich dort — ich weiß heute noch nicht wie. Ich entwickelte VC 20-Cartridges, u.a. das Spiel "Slime" und konvertierte "Super Saxxon" für den C 64. Mein erstes eigenes Spiel hieß "Project Space Station". Man mußte eine Raumstation unterhalten und darauf Experimente starten. Ich hatte zu wenig Zeit, um das Programm anständig zu designen — die Firma wurde außerdem immer schlechter. Also wurde ich freier Programmierer. Ein Projekt für den Apple II machte ich mit Michael Cranford zusammen, der später Bard's Tale programmierte.

Ich kam vor dreieinhalb Jahren zu Lucasfilm und konvertierte zuerst "H.M.S. Pegasus" für den Apple II und den C 64. Danach entwickelten Noah Falstein und ich die Simulation "Strike Fleet". Danach hatte ich die Idee für Battlehawks und entwickelte das neue System dafür. Das war nicht einfach: Wo immer man sich bei Strike Fleet und Pegasus befand, war Wasser um einen herum. Es war eine Art zweidimensionale Welt. Bitmap-Grafik in einer 3D-Welt gab es damals noch nicht; ich arbeitete lange an den Routinen. Ich entschloß mich für Bitmap-Grafik; ich mag keine Polygone. Wenn man 1000 Polygone hat, um ein Objekt zu zeichnen — gut! Aber mit zehn sieht alles wie ein plumper Klotz aus. Das war mein erstes MS-DOS-Projekt. Ich gehe immer noch zur Uni, wenn mich ein Kurs interessiert und will immer noch forschen, aber dazu braucht man Geld. Da ich nicht vom Staat abhängig sein will, verdiene ich hier ein paar Millionen (lacht) und finanziere dann meine eigene Expedition.

POWER PLAY: Wie planst Du Deine Simulationen?

LAWRENCE: Ich will ein Stück Geschichte darstellen, also sammle ich zuerst Literatur. Ich hörte die Fakten über die Flugzeuge, ihre Reichweiten, ihre Geschichte, ihre Piloten, die Anekdoten. Es gibt endlos viel Informationen, manchmal widersprechen sie sich auch. Also muß man viele Quellen studieren. Allein diese Phase braucht viel Zeit. Man muß eine akkurate, glaubhafte Atmosphäre erzeugen, um eine gute Simulation zu machen. Es ist besser, keine Historiker zu lesen, sie sind meist nur ein schlechter zweiter Aufguß der Augenzeugen-Aussagen.

POWER PLAY: Wie lang läßt Du Dir für den Feinschliff Zeit?

LAWRENCE: Das Debuggen und das Testen der Logik geht recht schnell. Noah Falstein und Greg Hammond sind da toll und korrigieren die logischen Bugs im Nu. Andere Spieltester versuchen tagelang nichts anderes, als das Spiel zum Absturz zu bringen — sie machen die irrsten Sachen. Das Harte ist der Feinschliff. Die Tester geben mir eine Menge Informationen, ob ich etwas zu schwer oder zu leicht gemacht habe. Es ist egal, ob man viele technische Details im Programm umsetzt, wenn sich das Spiel spielt wie ein nasser Sack. Das haben wir beim Bombardieren gemerkt: es war höllisch schwer. Winzige Bomben fielen auf ein Riesenareal; es war praktisch unmöglich, diese winzigen Ziele zu treffen. Sehr realistisch, aber viel zu hart für ein Spiel. Wenn du auf 20000 Fuß versuchst, eins dieser winzigen Gebäude mit einer winzigen Bombe zu treffen, verzweifelst du schnell. Also vergrößerten wir die Aufschlagkraft der Bomben. In der ersten Version mußte die Bombe genau auf das Haus fallen. Dann zogen wir einen Rand außen herum, den "Fast getroffen"-Radius. Das war dann genug, ich finde es immer noch schwer genug.

POWER PLAY: Und was ist mit der künstlichen Intelligenz der Gegenspieler?

LAWRENCE: Das ist das Schlimmste! Es ist easy, ein Spiel zu schreiben, in dem man herumfliegt und Bomben abwirft. Es ist schon schwerer, wenn Gegner ins Spiel kommen, auf Dich schießen und Dich treffen. Und das härteste: wenn die Gegner gut sein sollen, aber nicht perfekt. Das ist hart zu debuggen und braucht im Spiel viel Rechenzeit. Ein Beispiel: Jeder Bomber hat fünf Besatzungsmitglieder. Der Computer berechnet für jeden von ihnen eine mögliche und richtige Aktion: Ist die Spitfire im Feuerbereich? Liegt sie im richtigen Winkel? Wie schnell fliegt sie? Aus welcher Richtung kommt sie? Natürlich wäre es einfach, dem Computer die genauen Werte Deines Flugs rüberzuspielen, aber dann säße Superman an deren

The Best.

Liebe Computerspieler,

das hier ist nur ein Auszug aus unserem gesamten Spielesortiment - wir haben natürlich alles, was am Markt ist. Und die Neuen bekommen wir mit als Erste. Sie auch - wenn Sie vorbestellen!

Das Funtastic T-Shirt (XI)	18
2 Funtastic T-Shirts (XI)	30
Amiga/500 Erweiterg. auf 1mb	159
AMOS Amiga Game Creator	115
Soundblaster Card PC (24-stimmig, Stereo, Midi, AdLib-kompat.)	449

Disketten C64 AM ST PC
= auch in 3.5" zu haben (bitte mit angeben)
1MB = nur für AM mit Speichererweiterung

Disketten	C64	AM	ST	PC
007 - Spy who loved me	41	69	69	69
688 Attack Sub. (1mb) #		65		81
Accolade in Action		81	81	
Adv. Tactical Fighter FS #		73	73	73
Air Support		73	73	
All Dogs Heaven #	49	73	73	73
Alpha Waves #		69	69	69
AMC Astro Marine Corps	39	57	57	
Antares		69	69	
Apprentice (Sorcerers) #	41	51	57	73
Armada 2525		81	81	81
Atomix Strategy #		58	59	65
B.A.T.	57	81	81	81
BSS Jane Seymour Fed.Qu.		73	65	
Baba Yaga #		69	69	73
Back to Future 2 #	43	65	73	73
Bad Blood		73	73	73
Balance of Planet Sim. #				95
Ballblazer De Luxe		81	73	
Battle of Brit. - Fine. H. #		73	73	81
Battle Master		85	73	73
Big Business		73	73	73
Billy the Kid #		69	69	69
Blade Warrior		65	73	68
Blades of Steel Iceh.		89		73
Börsenfieber #	51	73	73	73
Bomber FS	51	77	81	85
Born on 4th July	43	73	73	
Brain Blaster		73	73	
Breach 2 #		81	81	81
Buck Rogers 25th (1MB) #		73	73	73
Budokan #		65		73
Cadaver		73	73	73
Captive		73	73	
Carthago		65	51	73
Castle Master #	39	62	51	62
Champs Of Kryn (1MB) #	65	73	81	81
Chess Champion 2175		77	81	
Chrono Quest 2 #		77	77	73
Chuck Yeagers A.F.T. FS	49	73	73	82
Codename Ice Man #		99	99	81
Combo Racer		65	65	
Conflict Europe 2		73	73	
Conqueror 3-D Tank #		73	73	73
Corporation Sim.		73	73	
Course Azure Bds (1MB) #	65	81		77
Crack Down	39	65	51	
Creature		81	81	
Damocles		65	65	65
David Wolf: Secret Agent				99
Days of Thunder FS #		73	73	73
Deathbringer		73	73	73
Defenders of Earth		51	57	
Demons Tomb		65	65	65
Deuteros #		99	99	99
Die Hard #	51	65	65	65
Dragon Flight	49	85	85	85
Dragons of Flame #	51	65	65	65
Dynasty Wars #	43	65	51	73
E-Motion #	39	65	51	73
Earthrise				89
East vs. West #		73	73	73
Ekstase #		57	57	57
Elvira #		77	85	85
Enchanted Land		73	73	
Epic		81	81	
F-16 Combat Pilot ~~128~~ #	41	65	65	65
F-19 Stealth Fighter #	51	81	81	88
F-29 Retaliator #		69	65	73
Final Battle		73	73	
Fire & Brimstone		73	73	
Firestone	41	57	57	
Flight of Intruder		85	85	85
Flight Sim. ATP Boeing				113
Flimbos Quest	39	65	65	
Flood		73	73	
Full Metal Planete #		65	65	65
Future Classics		73	73	
Future Basketball		65	65	
Gates of Dawn		73	73	73
Geisha (Emmanuelle 2) #		69	69	73
Gold of Aztecs		73	73	73
Great Courts Tennis #	57	73	73	73
Gremlins 2		53	53	73
Guns & Butter Global Dil. #				96
Gunship #	51	65	65	88
Hammerfist	42	45	45	
Hard Drivin Simul. #	31	47	47	62
Heroes Quest (1MB) #		99	99	99
Hot Rod	39	65	65	73
Hoyles Card Games #		86	86	86
If It moves: Shoot It !		73		73
Imperium 2020		73	73	
Imperium von Rom		73	73	73
Impossamole	41	51	51	
Indiana Jones Adven. #		73	73	81
Indianapolis 500 Race #				73
Infestation #		65	65	73
Int. Soccer Challenge	54	73	73	73
Inspektor Griffu #		61	47	61
Intern. 3D Tennis	38	73	73	
Intruder Adventure Ubi		73	73	
Invest		65	65	
Italy 90 Soccer #	49	65	55	73
Khalaan #		73	73	73
Kick Off Player Man.	39	51	51	
Kick Off 2 (1MB) #	39	65	65	65
Killing Cloud		73	73	73
Kings Bounty #	57	81	81	
Kings Quest 5 #				116
Klax #	41	53	53	62
Knight & Fight	43	73	73	73
Knights of Legend	51	77	77	77
Last Ninja 2		65	65	65
Legend Billy Bounder		69	69	69
Legend of Faerghail #		73	73	81
Leis. S. Larry 3 (1MB) #		99	99	99
LHX Attack Chopper #		99	99	99
Life & Death #		65	73	68
Logo #	41	57	57	73
Loom #		81	81	81
Lords of Chaos	49	65		
Lords of Doom				
Lord of the Rings #				81
Lords of the Sea		73	73	
Lost Dutchman Mine #		57	51	57
Magic Fly		73	73	
Magic Lines		57	57	
Manchester United #	39	65	51	65
Metal Masters		69	69	69
Microprose Soccer 2	57	73	73	81
Midnight Resistance	41	69	69	
Midwinter #		73	73	81
Monty Pythons Circus #	41	57	57	73
Murder #	43	73	73	73
Necronom	43	73		
Night Hunter #		73		73
N. Y. Warrior (1MB)		89		
Ökolopoly Supersim. #			81	144
Operation Harrier FS #		73	73	73
Operation Stealth		73	65	
Oriental Games #		73	73	73
P-47 Thunderbolt #	36	65	65	65
Paradroid 90		73	73	
Photon Storm		73	73	
Pirates	45	65	65	73
Planet Robot Monsters #	41	51	53	69
Plotting Puzzle	41	73	65	
Pool of Radiance #	62	65		65
Populous #		65	65	73
Powermonger		73	73	
Powerslide	49	65	65	
Projectyle		73	73	
Prophecy Viking Child		73	73	73
Q8 Ralley Ford	49	65	65	65
Ra Strategie	41	57	57	57
Railroad Tycoon #		97	97	97
Ram Rod		65	65	
Rank Xerox		73	73	
Rat Pack #	65	73	73	73
Reederei	38	49	49	
Rescue to Fractalus		73	73	
Resolution 101 #		65	65	65
Rick Dangerous 2	41	73	73	73
Riders of Rohan		73	73	73
Robot Commander		59		61
Rod-Land	43	73	73	
Rorkes Drift		73	73	
Rotox #		65	51	65
Saint Dragon		65	65	
Samurai #		73	73	73
Sarakon	41	69	69	
Satan	39	57	57	57
Secret Silver Blades #	65	81	81	73
Search for King #				73
Shadow Warriors	41	65	53	73
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Silent Service 2 #				96
Sim City #	41	69	69	73
Sim City Terra. Edit. #	39	39		39
Simulcra			73	
Skate Wars	41	49	49	49
Ski or Die ! #	41	73		73
Sly Spy - Secret Agent	39	69	53	
Snow Strike	41	69	69	
Sonic Boom	39	65	65	
Space Rogue (Elite 2)	51	81	77	77
Special Crime Investig.	41	69	69	
Speedball 2		73	73	73
Starblade #		73	73	73
Star Burner				73
Star Command	65	77	73	89
Star Controll #		73	73	73
Star Trek 5 - Final F. #		65	65	81
Starflight 1	41	65	65	
Starflight 2 #				65
Stormlord 2 - Deliverance	47	65	65	
Sup.Ch. Flight Command		77	77	
Supremacy #		81	81	97
Tank Command	49	73	65	65
Team Yankee		73	73	73
Teenage Mutant Ninja		81		73
Tennis Cup #		73	73	73
The A - Team	41	69	69	69
The Colonels Bequest #		99	99	99
The Keep		73	73	
The Light Corridor #		65	65	73
The Lost Patrol #		65	65	81
The Moochies		73	73	73
The Teller		73	73	
Thunderstrike #		65	65	73
Tie Break Tennis	41	65	65	81
Time Machine	42	73	73	
TNT Compilation	53	73	73	
Total Recall	41	73	73	
Tower Frankfurt		73		
Trap - Piege #		69	69	73
Treasure Trap	42	73	65	
Turrican	41	57	57	
TV Sports Basketball	65	77	77	
TV Sports Football	55	77	68	85
Twin World #		73	57	73
Ultima 6 #	86	86	86	86
Universal Mil. Sim. 2 #		73	73	73
Universe 3 #		77	77	77
Unreal	65	81		
Vaxine		73	73	73
Vendetta	39	73	73	
Venom Wing		73	73	
Venus The Flytrap (1MB)		55	55	
Voodoo Nightmare		65	65	
W. Gretzky Icehock. 1MB		59	65	68
War - Global Domination				81
War Jeep		73	73	
Warhead		65	65	
WellTris #		69	69	69
West Phaser + Gun #		96	96	96
Wheels on Fire	53	53	53	
Windwalker #	51	77	77	77
Wings Flightsimulation		65	65	65
Wings of Death		73	73	
Wolfpack #		95		95
Wonderland		73	73	73
World Boxing Manager	42	51	57	73
World Cup 90 Compilat.	46	65	65	
X-out	41	57	57	
Xenomorph #	41	65		65
Xiphos	42	73	73	73
Yolanda		65	65	
Yuppies Revenge #	42		73	73
Zak Mckracken #	57	73	73	73

Ja klar!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle in dieser kleinen Anzeige vorstellen könnten:
Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren speziellen Computer-Typ an:
Bitte angeben, ob 64er, Amiga, ST oder PC.
Ihre FUNTASTIC-Liste kommt alle 6 Wochen - und zwar absolut gratis!

Einige Titel aus dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - diese neuesten Spiele sollten Sie am besten jetzt sofort reservieren - Auslieferung erfolgt nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch: Deutlich billiger - und meistens auch schneller! Bestelleingang + 1 = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen, Irrtümers, Teillieferungen, Zwischenverkauf sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks) per Post / per Nachnahme + DM 8.- und gerne auch ins Ausland (A/FL/CH/NL/L/B u.a.) (-14% dts. Steuer, + DM 16.-).
In die DDR können wir leider nur per Vorkasse liefern: Preise + DM 6.-

Drucklegung dieser Anzeige: **18. 8. 90** pp
Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.



FAX

Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - und der Service super. Wo gibt's mehr ?

Nur die Originalspiele der guten Marken, viele mit der deutschen Anleitung & alle mit der vollen Hersteller-Garantie.

Ihre Bestellungen sind jederzeit möglich. Sie erreichen unsere Annahme live täglich ab **10-12** und **14-17**, Fr. bis **15** Uhr
Zu den anderen Zeiten und am Wochende haben wir telefonischen Bestell-Service. Bitte sprechen Sie deutlich. Vielen Dank.



100% FUNTASTIC ComputerWare

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09.
Müllerstraße 44 (Kein Laden !)
D - 8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268138

Kanone. Du hättest keine Chance mehr. Als muß man den Computer künstlich dumm halten. Keine künstliche Intelligenz, sondern künstliche Dummheit ist hier gefragt. Der Spieler bekommt davon nichts mit und sagt: "So soll's sein!" — aber es ist hart zu programmieren.

POWER PLAY: Schon mal selber geflogen?

LAWRENCE: Nur für 10 bis 15 Sekunden. Ich will es aber lernen. Wenn ich viele Spiele verkaufe, kaufe ich mir vielleicht eine kleine Mühle.

POWER PLAY: Wirst Du auch in anderen Genres programmieren?

LAWRENCE: Ich mag "Erste-Person-Action"-Spiele. Ich will, daß etwas an Dir vorbeizischt und Du den Kopf einziehst. Wenn es Dich zum Schwitzen bringt, ist es gut. Welches Genre das ist, ist mir völlig egal.

> **"Wenn es dich zum Schwitzen bringt, ist es gut."**

POWER PLAY: In BOB wird viel geschossen: Wie stehst Du zum Militär?

LAWRENCE: Wir sind keine Kriegstreiber. Mir ist es wichtig, beide Seiten darzustellen. BOB ist kein Spiel über Hitler, Göring oder einen nationalsozialistischen Politiker, sondern ein Tribut an die Piloten beider Seiten. Im Manual gibt es einige bezeichnende Stellen, die viel zu diesem Thema aussagen — und zwar von beiden Seiten. Als ich mich auf BOB vorbereitete, verstand ich langsam, was da abgelaufen war. Die meisten Piloten waren nicht mal 25 Jahre alt. Man darf Krieg nicht ins Lächerliche ziehen oder als Action tarnen. Im Luftkampf um England starben zuviele Leute, als damit Spaß zu treiben. Das würde alles trivialisieren.

Also will ich keine Rambo-Spiele machen, wie Nintendos "Päng-Päng-bumm-bumm-jeden-umbringen-und-Blut-überall"-Spiel, sondern ein Stück Geschichte zum Nachempfinden. Soviel ist in der Propagandamaschinerie verschwunden. Ich will, daß man sieht: "Aha, es gab Menschen auf beiden Seiten, und die Politiker haben die Länder in diese grauenvolle Zeit gestürzt." Besonders Amerikaner haben eine schlechte Attitüde über das Können ihrer Gegner. Sie haben den Krieg gewonnen — aus. Wie hart das war, weiß heute kaum einer. Die meisten Amerikaner kapieren bis heute nicht, warum die Russen so aufgerüstet haben. Wenn man sich umschaut, weiß man das sofort: Sie haben 20 Millionen ihrer Landsleute im Krieg verloren, die Amerikaner vielleicht 1 Million. Es starben mehr Amerikaner im Unabhängigkeitskrieg als im zweiten Weltkrieg, Korea und Vietnam zusammen. Und es waren Amerikaner, die Amerikaner massakrierten. Amerikaner glauben, wir fliegen an einen Ort wie Panama, knallen ein wenig rum und gewinnen sofort.

Wir stecken 1500 Millionen Dollar im Jahr in die Rüstung. Wozu noch? Man könnte das Geld weiß Gott sinnvoller anlegen. Ein B 2-Stealth-Bomber kostet uns 650 Millionen Dollar — nur ein einziges Flugzeug! Das "Voyager"-Programm kostete weniger und hat mehr gebracht. Wenn man militärische Technologie studiert, sollte man besser die Augen offenhalten. Obwohl ich glaube, daß wir eine Art von Verteidigung brauchen. Ich bin kein Pazifist, ich bin kein General — wohl irgendwas in der Mitte.

POWER PLAY: Was spielst Du sonst gerne?

LAWRENCE: Ein paar Simulationen von Microprose, ein paar Strategiespiele. Ich mag keine Spiele, bei denen man gleich wieder die Tastaturschablone auswendiglernen muß, wenn man sie für ein paar Tage weglegt. So was hasse ich. Lords of Conquest war brillant, ich spiele es immer noch gerne für ein Viertelstündchen. Sonst? "Pipe Mania", natürlich Indy und unsere Spiele. Ich hasse Adventures, bei denen ich viel tippen muß und das Vokabular auswendig lernen muß.

POWER PLAY: Wie hoch ist Dein HighScore bei BOB?

LAWRENCE: Ich fliege die Spitfire und die ME 110 sehr gerne. Ich habe einen Piloten mit einem Score von 2000 Punkten, die Gegner waren selbstverständlich "Ace", bei zwölf Missionen. Mit der Spitfire habe ich eine Campaign bis zum 15. September durchgehalten. *al*

Das Interview mit Lawrence Holland führte Anatol Locker.

Comic News

Für Fantasy-Freunde ist der Zeichner **Rosinski** ein Muß. Seine Serie **Thorgal**, von dem nun Band 10 im **Carlsen Verlag** unter dem Titel **Das Land Qa** erschienen ist, gehört zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Die gelungene Mischung zwischen Abenteuer-, Wickinger- und Fantasy-Epos berichtet über die Erlebnisse des Findlings Thorgal, der sich mit Magiern und fremden Kulturen auseinandersetzen muß. Weniger gelungen ist seine Serie **Hans**, die in der **Edition Stripspiegel** erscheint. Zwar sind die Bilder fraglos beeindruckend und brillant, aber die Geschichte ist verworren und etwas albern. Nur für hartnäckige Fans.

Fantastisch, aber noch auf dem Boden der Realität, sind die Abenteuer von **Jonas Valentin**. In dem Band **Die Nacht der Katze**, erschienen bei **Carlsen**, macht sich der Held auf die Suche nach seiner verschwundenen Katze. Dabei trifft er auf einen äußerst seltsamen alten Herren, der zu Tieren und zum Leben eine besondere Beziehung hat. Jonas Valentin wurde mit zahlreichen internationalen Preisen ausgezeichnet. Dem Duo **Frank & Bom** ist es gelungen, eine witzige, spannende und überdies intelligente Serie zu präsentieren, die hoffentlich viele Leser finden wird.

Ebenfalls kurze Episoden erzählt **Berthet** in dem Band **Die Dame, der Schwan und der Schatten**. In diesem bei **Boiselle & Löhmann** erschienenen Buch werden drei packende Krimi- und Abenteuergeschichten erzählt. In Mexiko und in Hollywood geschehen unheimliche Dinge, und so mancher, der sich ganz besonders schlau vorkam, wird am Ende der Geschichte eine böse Überraschung erleben. Böse, spannende Geschichten, die von der ersten bis zur letzten Seite fesseln.

Er ist einer der neuen Stars der Comic-Szene, der Spanier **Miguelanxo Prado**. In einer aufwendigen Ausgabe erscheint bei **Arboris** die Kurzgeschichten-Sammlung **Chronik der Unlogik**. In kurzen Episoden beschreibt Prado alltägliche Szenen, die zunächst harmlos beginnen, dann aber katastrophale Ausmaße annehmen. So wird der arme geplagte junge Mann, der sich im Park bei einer Gruppe von Hundebesitzern über die Haufen ihrer Lieblinge beschwert, von der aufgebrachten Meute fast zerfleischt und muß sich dann noch vor Gericht wegen Tierquälerei verantworten. Prado ist ein großartiger Beobachter und glänzender Erzähler — einer der cleversten Bände dieses Jahres.

Ganz dem Humor verschrieben hat sich der holländische Comic **Hein Jammerhauf**, verlegt von **Comicplus**. Der Held der Kurzgeschichten ist ein schüchterner Underdog, dem es einfach nicht vergönnt ist, am prallen Leben um ihn herum teilzunehmen. Komische und bizarre Situationen sind vorprogrammiert. Nicht selten werden die Grenzen des gutbürgerlichen Geschmacks etwas überschritten, wer aber damit keine Probleme hat, sollte sich Hein zu Gemüte führen.

Spannung verspricht auch **Munro**, präsentiert im **Feest Verlag**. Während sich in Europa 1936 die Staaten langsam auf die Katastrophe Krieg vorbereiten, schrecken geheimnisvolle Todesfälle die Stadt New York aus dem Winterschlaf. Dem Zeichner **Griffo** gelingt mit dieser Geschichte eine fast perfekte Parodie auf den großartigen Comic-Künstler **Jaques Tardi**. Doch während Tardi seinen Humor aus den bizarren Abartigkeiten der alltäglichen Wahnvorstellungen nimmt, geht Griffo den leichteren Weg der Kopie. Herausgekommen ist dennoch ein packender Comic.

Eric Hegmann/al



Die Katze läßt das Mausen, der Detektiv das Ballern nicht ("Die Nacht der Katze", "Die Dame, der Schwan und der Schatten")

Ohne Verbindung bleibt "Hein Jammerhauf", ohne weibliche Begleitung das Tierchen aus "Munro" und ohne Schmerztablette der Kämpfer "Hans"

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

POWER TIPS
ZUM SAMMELN – Dragons Breath

AMIGA · ST

Leider ist das Zusammenstellen der Sprüche mit Hilfe des Zauberbuchs sehr mühsam. Deshalb hat Peter Schumacher jun. aus Dinslaken die wirksamsten Stoffe mit ihrer optimalen Zubereitungsform für die einzelnen Direktoren und Affektoren aufgelistet. Nachfolgend die Legende für diese Liste: e = erhitzt, k = kondensiert, 0 = normal, 1 = geschnitten, 2 = gemahlen, 3 = gemischt. Die Zahl hinter den Zutaten bedeutet den Preis für eine Einheit dieses Stoffes.

Drachen-Direktoren:
1. Rasgon (e 2) -Krank 4, 2. Jaluem (ek 0) 10, 3. Yasin (2) 10

Ei-Direktoren: 1. Igele (ek 0) +Sinne 14, 2. Irin (k 0 oder 2) 8

Mensch-Direktoren:
1. Sals (3) +Gesund 14, 2. Tius (e 0 oder 2) 10, 3. Yasin (1) 10

Ortschafts-Direktoren:
1. Tius (0) +Gesund 10, 2. Calotis (ek 0) 10, 3. Sals (0) 14

Kampfkraft-Affektoren (positiv):
1. Ulin (k 0) -Geist, -Geschwindigkeit, +Kraft 8, 2. Churl (ek 3) -Wachstum 8, 3. Irin (k 1) 8

Kampfkraft-Affektoren (negativ):
1. Ulin (e 2) 8, 2. Dlega (2) 16, 3.Churl (0) +Wachstum 8, 4. Irin (3) 8

Krankheits-Affektoren:
1. Sadiel (ek 0) 1, 2. Yasin (e 0) 10, 3. Magoem (0) 16, 4. Rasgon (2) 4

Gesundheits-Affektoren:
1. Fanveer (0) -Geist 18, 2. Mionacal (k 0) 14, 3. Magoem (2) 16, 4. Dlega (1) 16, 5. Sals (3) 14, 6. Tius (e 0) 10, 7. Smyte (e 2) 6

Wachstums-Affektoren (positiv):
1. Oreganse (e 0) +Kraft 8, 2. Churl (e 0) -Kampf 8, 3. Calotis (1) 10

Wachstums-Affektoren (negativ):
1. Snir (1) 4, 2. Magoem (3) 16, 3. Churl (3) +Kampf 8, 4.

POWER TIPS
ZUM SAMMELN – Player Manager

Atari St · C64 · AMIGA

Bernhard Weber aus Grinzens in Österreich hat für alle Fußballer ein paar Tips, wie sie eine Karriere als Vereinschef machen können.

In der Grundaufstellung ist es vorteilhaft, wenn Ihr einen guten Torhüter und einen Stürmer (Mittelstürmer) habt. Ist dies noch nicht der Fall, solltet Ihr Euch unbedingt nach den passenden Leuten umschauen. Alle anderen Positionen können auch später noch nach Euren Wünschen besetzt werden.

Meisterschaft: Der Sprung von der dritten in die erste Division sollte innerhalb von zwei Jahren geschafft werden, da sonst der eigene Spieler langsam zu alt wird. Wenn man das nicht sowieso schafft, sollte man vor entscheidenden Spieltagen das Spiel abspeichern und falls man eine Niederlage bezieht, das Spiel einfach neu starten und das Ganze noch einmal versuchen.

Cup: Besonders in der dritten Division klingelt beim Cup die Kasse. Daher vor einem Cup-Spiel abspeichern und bei einer Niederlage neu laden. Bei einem Erstdivisionär als Gegner empfiehlt sich das 5-3-2-System oder eine eigene Defensivtaktik. Es sollte zumindest das Halbfinale erreicht werden. Spielt man in der ersten oder zweiten Division, sollte man immer das Finale erreichen. Dort erhält man, egal ob Sieg oder Niederlage, immer 600 Punkte.

Tore erzielen: Besonders leicht geht es mit einer geraden Flanke von links oder rechts. Oder man kann einen Heber über den Torwart versuchen. Dabei knapp vor den Sechzehnmeterraum stellen. In der dritten Division sind hohe Weitschüsse auf das gegnerische Tor besonders wirksam.

Spielereinkauf: eine Eurer wichtigsten Aufgaben. Vor dem Einkauf abspeichern und dann auf die Suche gehen.

POWER TIPS
ZUM SAMMELN – Super Wonderboy in Monsterland Teil 1

ST

Tim Jansen aus Essen schickt seine gesammelten Tips für den "Wunderknaben".

Allgemeine Hinweise: Besonders aussichtsreiche Plätze für größere Geldfunde sind die Wolken. Besonders im vorletzten Abschnitt von Level 7 lohnt es sich etwas genauer hinzuschauen. Auch über und neben Türen ist oft etwas versteckt. Hat man ein Monster besiegt, das hinter einer Tür versteckt war, bekommt man sofort ein Herz dafür. Sammelt man nun den Schlüssel bzw. das Schwert ein und verläßt so den Raum, erhält man noch ein Herz mehr. Jetzt die große Frage. Was hat man davon?

Hat man, nachdem das Monster besiegt wurde (und man so schon das Herz bekommen hat), volle Energie, sammelt man einfach alle Goldstücke ein, ohne das Schwert (den Schlüssel) zu nehmen. Jetzt wartet man, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Sobald dies geschehen ist, holt man sich sofort den Schlüssel (das Schwert). Weil die Zeit nun abgelaufen ist, verliert man ein Herz, das man aber beim Verlassen des Raumes sofort wieder zurückbekommt. Jetzt hat man volle Energie und eine "frisch umgedrehte" Uhr. Nun zu den einzelnen Leveln:

Runde 2
— 1. Abschnitt
Unbedingt ein kleines Schild und Bomben kaufen.
— 2. Abschnitt
Auf einer, über kochender Lava liegenden Insel, ist eine Tür, in die man hineingehen sollte. Die Tür kann man nicht sehen, aber wenn man daran vorbeigeht, erscheint die Meldung "OH". Man bekommt einen Brief, den man später abgeben sollte. Ihr könnt noch mehr Türen finden, wenn Ihr auf die Meldung achtet. Das funktionert allerdings nicht bei allen unsichtbaren Türen.
— 3. Abschnitt
Hier sollte man sich Schuhe

POWER TIPS
ZUM SAMMELN – Super Wonderboy in Monsterland Teil 2

ST

In der "Mam-Desert" fällt man irgendwo in ein Loch, in dem mehrere Fledermäuse hausen. Hat man keinen Blitz bereit, um sie alle auf einmal zu besiegen, muß man zumindest die Fledermaus töten, die den Schlüssel zum nächsten Level hat. Sie ist links von der Leiter. Gelingt das nicht, kann man das Spiel gleich neu starten, denn ohne Schlüssel kommt man nicht in den nächsten Level.

Runde 6
In der Pyramide sind viele unsichtbare Türen, bei denen die Meldung "OH" erscheint, wenn man daran vorbeigeht. Also die Augen offenhalten.

Mit der richtigen Taktik ist die Sphinx kein Problem mehr. Zuerst immer wieder knapp vor die Sphinx springen und einmal mit dem Schwert zuschlagen. Das solange wiederholen, bis das Tierchen am linken Rand steht und wir davor. Dann schnell auf sie einschlagen, aber Vorsicht: Immer dann hochspringen, wenn sie auch springt. Sonst bekommt man zu viele ihrer Blitze ab.

Runde 7
In einem Abschnitt findet man zuerst keinen Ausgang. Man muß deshalb an die letzte Tür klopfen und anschließend wieder nach links gehen. Nun findet man auf dem Weg einen sich nach oben und unten bewegenden Stein, auf den man aufsteigen muß.

Nun ist man im Himmel. Diesen Abschnitt kann man ganz leicht beenden. Man läßt sich einfach nach unten fallen. Allerdings wäre es angebracht vorher alle Geldsäcke auf den Wolken aufzusammeln.

Den nächsten Abschnitt sollte man, nachdem man den Schlüssel vom Ritter bekommen hat, nicht sofort verlassen. Geht man nach links, findet man einen Turm, auf den wir natürlich sofort klettern. Wonderboy spielt nun wieder automatisch auf der Flöte. Als Belohnung dürfen wir das

Player Manager

Jetzt ist auch ein Fehlkauf kein größeres Problem mehr, da man immer noch auf den alten Spielstand zurückgreifen kann. Gute Spieler werden besonders am 1. (alle vereinslosen Spieler), am 2. (Spieler mit Verein) und am 19. (Ende der Meisterschaft in der 1. und 2. Division) Spieltag angeboten.

Ecken: Den Eckball immer möglichst hoch vor das gegnerische Tor zirkeln. Der Tormann wird oft überhoben, und zwei Spieler der eigenen Mannschaft stehen vor dem leeren Tor. Jetzt muß man nur noch schneller als die gegnerischen Spieler sein und ein Tor erzielen.

Verträge: Zu Beginn des Spiels alle Verträge auf zwei Jahre kürzen. So kann man sich nach dem ersten abgelaufenen Spieljahr über Vertragsverlängerungen Gedanken machen.

Alle Spieler eines Teams steuern: Mit dem Spielsystem 4-4-2 oder mit eigener Taktik spielen. Selber als Nummer 9 auf den Platz gehen. Hierbei ist die Verteilung der Positionen nicht so wichtig, da man alle Spieler selber steuert. Man kann auch schlechte Mittelfeldspieler zu Verteidigern umfunktionieren. Alle aufgestellten Spieler sollten folgende Kriterien erfüllen: Schnelligkeit, Ausdauer und ein guter Schuß (bei Verteidigern nicht so wichtig).

Nur den eigenen Spieler steuern: Mit Spielsystem 4-3-3 oder eigener Taktik spielen und sich selbst im Mittelfeld als Nummer 9 aufstellen lassen. Von dort aus kann man die Verteidigung absichern und den Angriff verstärken. Es ist am Anfang besonders wichtig, daß man das Spiel organisiert und auch die meisten Tore schießt (in der 2. und 3. Division ca. um die 25 Tore). Bei dieser Spielform sollten die Spieler über folgende Kriterien verfügen: gute Technik, Ausdauer und einen guten Schuß.

Dragons Breath

Ceeocor (k 2) 12, 5. Arolig (2) 4

Geist-Affektoren (positiv):
1. Haloros (k 1) 1, 2. Cadoam (ek 0) 16

Geist-Affektoren (negativ):
1. Cadoam (2) 16, 2. Haloros (e 2) 1, 3. Fanveer (0 oder 2) ++Gesund 18, 4. Ulin (0) +Kampf, -Geschwindigkeit, +Kraft 8, 5. Magoem (1) 16, 6. Igele (1) 14

Kraft-Affektoren (positiv):
1. Kairmende (0) 1, 2. Magian (e 0) ++Geschwindigkeit 4, 3. Rasgon (e 0) 4, 5. Ceeocor (k 0) 12, 6. Ulin (e 0) -Geist, ++Kampf, -Geschwindigkeit 8, 7. Pfoss (e 0 oder 1) 2, 8. Haloros (e 0) 1, 9. Fanveer (e 0) 18, 10. Molmar (k 0) 18, 11. Oreganse (e 0) ++Wachstum

Kraft-Affektoren (negativ):
1. Thoft (0) 30, 2. Acrus (k 2) 12, 3. Magian (k 2) ++Geschwindigkeit 4, 4. Mionacal (k 3) 14, 5. Ceiter (k 0) 16, 6. Cadoam (3) 16, 7. Chife (k 0) 6, 8. Sadiel (k 1 oder 3) 1

Sinnes-Affektoren (positiv):
1. Molmar (k 0) 18, 2. Igele (e 0) 14

Sinnes-Affektoren (negativ):
1. Haloros (k 3) 1, 2. Igele (2) 14

Geschwindigkeits-Affektoren (positiv):
1. Magian (e 0) +Kraft 4, 2. Arolig (ek 0) 4

Geschwindigkeits-Affektoren (negativ):
1. Magian (2) -Kraft 4 2.Ulin (o) +Kraft, -Geist, ++Kampf

Wir möchten Euch noch einmal bitten, bei Euren eingesandten Tips immer auch eine gültige Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben. Damit helft Ihr unserer Buchhaltung, und Ihr kommt schneller zu Eurem Geld. Die Tips bitte wie immer an folgende Adresse schicken:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort Power-Tips
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Super Wonderboy in Monsterland Teil 2

Schloß auf der rechten Seite betreten.

Im Schloß findet man wieder einen Liftstein, den man natürlich betritt. Wir treffen einen alten Mann, der uns das "Hero's Emblem" übergibt.

Runde 8

Auf der zweiten freischwebenden Plattform sollte man "Space" drücken, weil hinter der unsichtbaren Tür ein Dämon lauert, der ein Schwert hat.

Runde 10

— 1. Abschnitt

Auch hier ist wieder kein normaler Ausgang. Man muß zum linken Rand des letzten Sees gehen. Von dort fällt man in den nächsten Abschnitt.

— 3. Abschnitt

Hier ist wieder kein normaler Ausgang zu finden. Ihr müßt hier genauso vorgehen wie im ersten Abschnitt. Allerdings ist der See mit heißer Lava gefüllt, und Ihr verliert auf jeden Fall ein Herz Lebensenergie.

Runde 11

Dies ist nun endlich der letzte Level. Am Ende wartet der Drache auf Euch. Hoffentlich habt Ihr Euch noch ein paar Extras aufgehoben. Damit ist der Drache am leichtesten zu besiegen. Sechs Blitze oder ein paar Bomben, die man unter den Drachen wirft, dürften genügen. Darum sollte man die Bomben, die man im zweiten Level gekauft hat, nicht alle verbrauchen.

Super Wonderboy in Monsterland Teil 1

kaufen. Dabei sind "Leather Boots" vollkommen ausreichend. Kauft man sich teurere Schuhe, kann es passieren, daß man beim Springen an ein hochfliegendes Monster stößt, was der Gesundheit nicht gerade bekömmlich ist. Ganz ohne Schuhe wird das Spiel allerdings auch nicht leichter, da man öfter eine Plattform verpaßt.

Runde 4

— 1. Abschnitt

Hier trifft man zum ersten Mal auf einen Krebs, der ja bekanntlich ein guter Geldlieferant ist. Hat man diesen besiegt und läuft anschließend nach links, taucht hinter Wonderboy sofort das nächste Schalentier auf. Wenn man in Geldnöten ist, sollte man auch mit diesem einen Kampf anfangen.

— 2. Abschnitt

An der langen Häuserwand ist eine Plattform mitsamt störendem Monster. Auf der Plattform ist ein Fenster, an dem man anklopfen sollte (richtig, hier ist eine unsichtbare Tür, bei der keine Meldung ausgegeben wird). Nun gibt man (automatisch) den Brief ab und bekommt dafür eine Flöte.

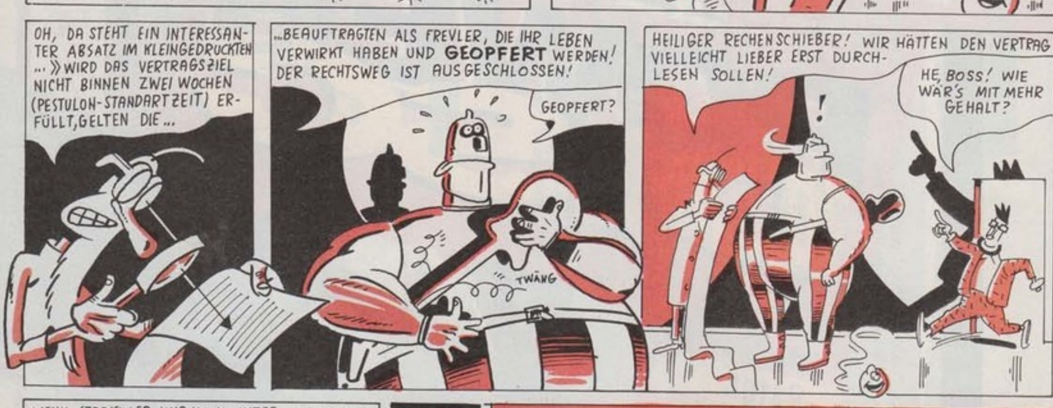
Anschließend folgt ein Wasserlauf mit einer Insel in der Mitte. Wieder von einem Krebs bevölkert. Geht man durch das Wasser nach links, fällt man ganz links in einen Geheimgang (naja, ganz so geheim ist er nun auch wieder nicht).

Runde 5

In Runde 5 tauchen zum ersten Mal komische, weiße Lebewesen auf, die erst ein paarmal über den Boden flitzen, dann aufstehen und eine Art Blitz verschießen. Wer unbedingt mit ihnen kämpfen möchte, sollte sich, so nah wie möglich, an sie ranschleichen. Jetzt springt der Unhold und wir auch. Mit ein bißchen Timing und den richtigen Schwerthieben stellen die Burschen kein Problem mehr da, immer nur draufhauen.


STARKILLER
#31
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT
Rent an Unhold GmbH Folge 3
"Ackerbau & Viehzucht"
Trantor und Dr. Bobo sollen das Orakel von DONDOKODON wiederfinden, das aus drei Getränke-Dosen besteht. Doch was ist aus Starkiller geworden?
WENN ICH EIN-MAL REICH WÄR'... DADEL-DIDEL-DIDEL-DUM...


MÄCHTIG GUTES GESCHÄFT! WIR FINDEN ORAKEL-BÜCHSEN UND VERDIENEN MÄCHTIG VIELE CREDITS, DIE WIR KÖNNEN INVESTIEREN IN TRANTORS SCHALLPLATTEN-KARRIERE!
?


OH, DA STEHT EIN INTERESSANTER ABSATZ IM KLEINGEDRUCKTEN ... »WIRD DAS VERTRAGSZIEL NICHT BINNEN ZWEI WOCHEN (PESTULON-STANDARTZEIT) ERFÜLLT, GELTEN DIE ...
...BEAUFTRAGTEN ALS FREVLER, DIE IHR LEBEN VERWIRKT HABEN UND GEOPFERT WERDEN! DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN!
GEOPFERT?
TWÄNG
HEILIGER RECHENSCHIEBER! WIR HÄTTEN DEN VERTRAG VIELLEICHT LIEBER ERST DURCHLESEN SOLLEN!
HE, BOSS! WIE WÄR'S MIT MEHR GEHALT?


WENN STARKILLER NUR NOCH UNTER UNS WEILEN WÜRDE? SEINE KOMPETENZ AUF DEM BÖSEWICHT-SEKTOR WÄRE UNS SEHR VON NUTZEN. WAS MAG WOHL AUS IHM GEWORDEN SEIN?
WAR JA NUR EINE FRAGE...
NACH DIVERSEN SCHICKSALSSCHLÄGEN HATTE STARKILLER SEINEN DIENST ALS GEISSEL DER GALAXIS QUITTIERT


WANTED
STARKILLER
DER BÖSEWICHT
Wg. Falschparkens. Belohnung: 1 warmer Jmbiss bei MonoLith-Burger
STARKILLER?
HA HA HA
VON WEGEN BÖSEWICHT!!


DIE GEWÖHNLICHE MAMPF-LAUS IST DER SCHRECKEN JEDES HOBBY-GÄRTNERS...
MAMPF
STARKILLER SETZTE SICH AUF DEM BESCHAULICHEN PLANETEN FLEUROP ZUR RUHE UND WIDMETE SEIN DASEIN ACKERBAU UND VIEHZUCHT. ER ERLANGTE EINEN RUF ALS KOMPETENTER LANDWIRT, DER AUF DEM ÖRTLICHEN KABEL-TV-SENDER SOGAR EINE SENDUNG MIT GARTENTIPS MODERIERT.



ES GIBT ABER EINE EINFACHE...
HALLO, HERR NACHBAR!
MAMPF!
...UND UMWELTSCHONENDE METHODE...
$G#$!!
POFF!
...UM SICH DIESES KLEINEN PLAGEGEISTES...
POFF! POFF!
... ZU ENTLEDIGEN!
POFF!
RUMMS! WUMM! RASSEL!
ZOG!
IN DER NÄCHSTEN FOLGE VERRATE ICH IHNEN DANN, WIE MAN MIT DEN AUFGEBRACHTEN NACHBARN FERTIG WIRD!
WUP!
HIHI
TRANTOR & BAND
TROST PREIS
SCHNARCH!
BURN BABY BURN!
HIT SINGLE
WIE DEM AUCH SEI- STARKILLER DENKT KEINESWEGS AN EIN COME-BACK...
... IM BÖSEWICHT-BUSINESS!
NIEMALS!
HE, BOSS! GEHT'S SCHON WIEDER AUF GROSSE REISE?
TRANTOR KEINE ZEIT! DU KLAPPE HALTEN!
BEEILUNG, TRANTOR! DER COUNTDOWN BEGINNT!
JETZT HABE ICH IHRE UNFREUNDLICHKEITEN ABER SATT! SIE WERDEN SICH AUF DER STELLE BEI MIR ENTSCHULDIGEN!
WIR KÖNNTEN LOSFLIEGEN. ICH VERMISSE NUR UNSEREN SEKRETÄR ...
KEINE SORGE. TRANTOR HABEN IHN GESEHEN. DU KÖNNEN STARTEN!
NOTFALLHAMMA
DÜSE: VORSICHT HEISS
GUT FESTHALTEN, ES GEHT LOS!!
TRANTOR SEIN BEREIT!
ICH FINDE DAS ÜBERHAUPT NICHT KOMISCH! BINDEN SIE MICH SOFORT LOS!!
FORTSETZUNG FOLGT!



POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Dezember-Ausgabe** (erscheint am 16.11.90): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 15. Oktober '90 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Januar '91-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Auftragscoupon auf Seite 108.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

C 64/128

Größter 128er-Club der BRD bietet 34 tolle Public-Domain-Disketten + Tips & Tricks. Liste gegen Rückporto bei U. Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

Verkaufe C 64 Org.: Bard's Tale 1, 2, 3, World Games, Jinxter, Destroyer, Neuromanc. Movie Monster, Champ. Wrestling, Zak McKrack. M. Kremb, Postfach 1232, 6760 Rockenhausen

Verkaufe C 64 + Floppy, 150 Disks für 300,—, Originalsp. (Diskette): Pool o. Radiance, Curse o. A. Bonds je 25,—, Hillsfar, Grand M. Slam je 20,—, Tel. 09289/416, Christian

Suche Gamemaker u. Trivial Pursuit (C 64), zahle 40 DM, je Spiel (Original) oder tausche Originalspiele dafür. Tel. 07621/49580 Sa u. So ab 10 Uhr

Suche Originale: Player Mana., Zak McKra., Rainbow Island, F16 Combat Pilot, Ultimat, Hillsfar, Curse of the Azure Bonds, biete ca. 20 DM je Spiel, Tassilo, Tel. 07303/7600

Suche für C 64 alte Spiele von 1982-1986 (nur Originale). Zahle je nach Alter und Zustand bis 20 DM. Angebote bitte an A. Richter, Eichenstr. 3, 7527 Kraichtal 4

Verk. C 128 + 1571 + 1581 + 1531 + Farbdrucker Okimate 20, jede Menge Literatur sowie Disketten u. Zubehör, VB 1000 DM,—, Tel. 09364/2056 (abends)

Vergebe über 50 Games (orig. Kass. u. Disks) an 50 Briefe, in 80 Days around the World, Mutants, Intern. Karate ... wagt es! Franz-Peter Pohlmann, 2362 Wahlstedt, Amselweg 12

Suche Originale für C 64 (fehlerfrei und mögl. billig): Neuromancer, Hawekeye, Heavymetal, Paradroid, Projekt Firestart usw.... Telefon 05651/6525

Verkaufe Panzerstrike (30), F16-Combat-Pilot (30), Fighter Bomber (25), Bard's Tale 3 (30), Tel. 04137/7451 ab 19 Uhr

Verkaufe für C 64, International Karate 1+2, 720 für 20 DM, Rambo 3, Pacland u. Arkanoid für 25-30 DM, Tel. 0821/461756

Suche alte ASM-Spezialausgaben vom letzten Jahr, Nr. 1-6, schreibt an Marko Dittmar, Mellerswiesen 29, 3500 Kassel

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, 2 Joysticks, Diskbox mit Spielen, viele Originale, VB 350 DM, Tel. 0911/646451, Anrufe ab 18.00 Uhr, Oliver Loos, Ilzstr. 1a, 85 Nbg. 60

Achtung C 64!! Suche Tauschpartner!! Disk/Tape, habe Topgames! Listen an Peter Berger, Marler Str. 173, 4650 Gelsenkirchen, Antwort garantiert.

Verkaufe Top-Originale zu Top-Preisen!!! Für C 64 und Amiga! Ruft an: 02828/7658 (Marcel) zwischen 15 und 20 Uhr! Keine Raubkopien! Nur Originale! Call fast!!!

Suche alte C 64-Spiele von 1982-1986, zahle je nach Zustand und Alter bis 20 DM (nur Originale). Angebote bitte an A. Richter, Eichenstr. 3, 7527 Kraichtal

Verkaufe C 64 I + Datasette, Joystick, Spiel für 250 DM + Floppy, PC 128 N, kompatibel mit kleinem Fehler für 70 DM, Tel. 08121/71174

Verkaufe über 30 Originale: Ultima 1-5, Wasteland, Gunship, Battle Group, First Over Germany etc., Liste gegen 1 DM, Rückporto bei: PF 1523, 5272 Wipperfürth

Suche auf Disk: Fast Tracks, Rings of Zilfin, Five-a-Side-Soccer, Questron, Shard of Spring, Wizard's Crown, Phantasie 2+3, Colonia Conquest, Broadsides! 05194/619

Verkaufe neueste Originale und Stuff. Thomas Janeczek, Steinfeldstr. 26, A-3100 St. Pölten Österreich. Suche günstiges Modem

Suche Tetris für C 64, Angebote bitte an Herbert Morasch, Stephanstr. 161, 8390 Passau, Tel. 0851/71623

Verk. C 64- + PeedDOS + 1541 + 2. Laufwerk + 30 PD-Disks, Joystick, 3 Originale, Star LC-10VC, Preis 735 DM, VB/ADR: Oliver Wendemuth, Friedrich-Karl 91, 5000 Köln 60, Tel. 0221/711862

Verkaufe C 64 + Floppy 1541 + über 100 Spiele für 450 DM, H. Angermund, An Hornsgarten 8, 5040 Brühl, Tel. 02232/34276

Verk. Reset, Draconus, 64er Spielesammlung 4, Robox, Scotland Yard, Stein der Weisen, Tom, alle Disks, Supergames (Modul), VB, B. Ellenberger, Tel. 0211/593302

Suche viele Strategiespiele von z.B. PSS, SSI, CCS für C 64/PC/Spektrum. Besonders Battlecruiser, Battlegroup, schreibt immer an U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach

Ich suche gute Software aller Art. Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg, Telefon 02452/6048, only C 64!

Verkaufe C 64 mit Zubehör, Viktor Gottfried, B.-Lichtenbergstr. 12, 7500 Karlsruhe 21, Tel. 0721/868723 (es lohnt sich!!!)

Suche dringend! für C 64 Floppy 1581 und 1571 mit Handbuch, neu oder alt, Tel. zu erreichen (CH) 032/516809 oder 032/257070, Herrn Schild verlangen (Schweiz)

Verkaufe C 128D, Maus, Spiele, Anwendungen, 1 Joystick, Zeitschriften, Bücher, Zubehör, Datasette f. 950 DM, Th. Pretsch, G.-v.-Le-Fort-Str. 33, 8700 Würzburg, Tel. 0931/884920

Verkaufe C 64, Farbmonitor (1802), Floppy 1541 und Spiele (z.B. Revs, Game Set und Match usw.) + 20 Leerdisks für VB 550, kaufe auch Amiga 500 + Monitor. Tel. 02208/6356, Andi

Verkaufe C 128 mit Floppy 1571, Farbmonitor Thomson, Drucker Star LC-10 C, 200 Disks und Bücher, alles 100% ok, für 800,— DM (Neuwert 2200), Tel. 02181/41684

Verkaufe C 64 II, Floppy 1541 mit Umschaltmodus für Zweitlaufwerk, 70 Disks, Final Cartridge 3, Datasette, Kassetten, Diskbox, Locher, Bücher, 1 Jahr für 600 DM. 07663/5623

Verkaufe jede Menge Klamotten rund um den C 64/C 128: Bücher, Zeitschriften, Spiele usw., alles zum halben Neupreis. Infos unter 02102/60316 (Alexander)

Verkaufe C 64-Spielesammlung 1-4 (M&T Verlag) für 80 DM (einzeln für 25 DM), Tel. 09721/42277

Wer verkauft mir C 64 II + Floppy 1541 sowie Zubehör, d.h. Disketten, Box, Joystick, Reset usw, zu günstigem Preis? E. Jacob, Str. d. Komsomol 278, DDR-7034 Leipzig

Verkaufe C 64 + Diskettenlaufwerk 1541, 5¼", Mastertext, Giga CAD, viele Bücher u. 64'er, viele Spiele (aus Gameon, etc.), VB 500 DM. Michael Ziltz, 5551 Monzelfeld, 06531/8336

Suche Ultima 1-3, nur orig. Disk + Anl. und dtsch. Anl. für Commodore MPS 801 und Tauschpartner, C 64 Disk 100%, Antwort: Marcus Kaminski, Reiherstr. 57c, 4270 Dorsten 1

Verkaufe C 64 II und Floppy 1541-2 für 210 DM ohne Verpackung! Adr.: Dirk Kaudewitz, Max-Planck-Str. 28, 48 Bielefeld 12

Verk. für C 64-Disk: Zak McKracken, Maniac Mansion, Rock'n Roll und Spherical für je 25,— DM. Adr.: Direk Kaudewitz, Max-Planck-Str. 28, 48 Bielefeld 12, nur Originale

Verk. Zak Mc Kr. (E) 20,—, Leg. Blacksilver 15,— Capt. Blood, Starflight, Times of Lore, Demons Winter je 20,—, Ultima 5 40,—, Katakis, Giana S., Neurom, je 20,— u.v.a. 05181/25478

Verk. B. Tale 1/2, Mars Saga, Total Eclipse, Nebulus, Leg. of Ancients je 20, Knights of Leg, Pool of Rad 1-4, je 35, Sentinel 15, Ga. Domain 30, Tetris 15, 05181/25478

Tennis Manager '90, Tennis Player Manager, Bundesliga '90/91, Revolution in der DDR, Lifetime.— Info gegen frankierten Rückumschlag bei S. Kröger, PF 4117, 4972 Löhne

Achtung! Achtung! Achtung!
Suche Projekt Stealth Fighter & Redstorm Rising, zahle 35 Mark, dringend!!
Tel. Österr. 0222/6041262, Michel

Verk. Quick-Shot Roboturm mit Zunge, Schaufel, Magnet u. Interface für C 64/128, Tel. 09094/1540. Preis 100 DM inkl. Programm zum Abtippen. Norbert Sonntag, Gartenstr. 13, 8851 Rögling, 09094/540

Verkaufe 3½-Zoll-Floppy f. C 64, DM 160,— + Spiele z.B. Kass.-Games wie Test-Drive, DM 20,—, Skate or die, DM 20,—, Bad Cat DM 25,— u.a., Anfrage an: Th. Eggers, Olendorp 44, 3102 Hermannsburg

Suche C 64 Orig., Ch. of Krynn, Hillsfar, Pirates! Track Suit M., Elite + andere (20-30 DM). Liste + Preisvorst. an M. Dietl, Hans-Scherr-Weg 2, 7070 Schwäb. Gmünd

Suche Castles of Dr. Creep (biete 200,—), Spelunker (100), Son of Blagger (80), Realm of Impossibility (80), Tel. 07682/1015, Heiko Schlotter (bitte nur Fr, Sa, So!)

Verkaufe meine Demo-Intromaker!! Habe z.B. D-Designer, D-Maker, de Luxe, I-Designer, D-Demon, Ultimate I-Studio... Musikprogramm: Romuzak, Tel. 07066/7993

C 128 D, Laufwerk, Farbmonitor 1901, 35 Originale, 1 Spielemodul, 2 Diskboxen, massig Literatur und Zubehör, VB 1300 DM, Tel. 09132/3570

Suche Spiele auf Disk (nur Originale) möglichst mit Anleitung. Biete bis zu 20 DM, Björn Schill, Dammteich 8, 2305 Heikendorf

Verk. Micr. Soccer (20), Questron 2 (25), Armalyte (20), suche: Lösung & Pläne zu Dragon Wars, Tel. 06257/61995, verk.: Power-Play-Ausgabe 4/88 bis 7/90 für jeweils 3,—

Bitte schnell! Suche Originale Weltenkarte oder Kopie von Times of Lore, Zahle bis zu 20 DM. Ruft an unter 02102/51203, Michael! Bitte erst ab 16 Uhr!

Verkaufe Zack McKracken und Times of Lore zu einem Spottpreis von je 35 DM, meine Adresse: Daniel Schmuker, Stummengäßle 2, 7933 Hausen o.U.

Suche Mil. Simulat. und Strategic-Games (ob alt oder neu, ist e.!) Angebote an: Tom Seeliger, Goethestr. 3b, Beetzendorf, DDR 3582, Gruß an Leassisoft!!!

Verkaufe: C 64 (SpeedDOS/Reset), Floppies, Drucker, 250 Disks, 80 Originale, 3 Cartridges, Mouse für 800 DM, Telefon ab 18 Uhr, 06205/13381 (möglichst Nähe Reilingen)

Verkaufe C 64 mit Floppy 1541, Datasette, Drucker GP 100 VC und Software für 499 DM, Tel. 09132/4830

Größter 128er Club der BRD bietet 30 tolle Public-Domain-Disketten, Tips, Tricks, Flug-Tutor, Navigator, Simulatoren!!! Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

Suche Lösungsweg oder Tips für Maniac-M., Wo man das Benzin findet, und wie man die Treppe repariert und womit! Kalex Jörg, Dornerstr. 61b, 24 Lübeck 1, 0451/865549

Ich suche Disketten aller Art (außer def.), macht faire Angebote, Christian Frank, Tel. 07135/8312

Tausche o. verkaufe Indy 3, 50 DM,—, Champions of Krynn 50 DM, PQ 2, SQ 2 je 35 DM, KQ 1-3 25 DM o. Tausch gegen Battle of Britain o. Start. Tel. 06821/64027 (Dominik) 15-20 Uhr

Verkaufe C 64 + Floppy 1541, Mouse 1351, TV-Kabel, Handbücher, Drucker 180 VC, Drucker-Papier für kompl. 650,— auch einzeln, Tel. 07146/41442

C 64, 1541, Monitor Com. 1702, 2 Joysticks, Druckerinterface »Printerface« f. Parallelschn.-Stelle, 64'er-7/87, C-Basic-Modul etc., DM 500,—, Karsten, 18 Uhr, 08139/531

Suche Bards Tale 1-3, Stealth Fighter, nur Originale, Preis VB, Angebote schriftl., Peter Gärtner, Hahnenbergstr. 7, 3380 Goslar 1, Tel. 05321/63758

An alle C 64-Besitzer, verkaufe original Game Sentinel World's für 25,— DM mit engl. Anleitung, schreibt an Theo Pinn, 8975 Fischen/Weiler 6, im Allgäu

Verkaufe C 64 II, Floppy, Modul, Originalspiele, Diskettenbox mit 60 Disketten, 3 Magic Disk, Abdeckhaube und zwei Joysticks, Fast neu für 650 DM, Telefon 02173/32397

Verkaufe Originale: Dragon Wars, Pool of Radiance (+Char), Curse of Azure Bonds, Print Shop + div. ältere Spiele, Tel. 07133/15794 (ab 17.00)

Suche Tauschpartner für C64-Software, Zuschriften mit Rückporto bitte an Sven Goldt/Sachsendamm 47 b, 1000 Berlin 62, möglichst gleich mit Diskettenliste

Verk. Orig-Spiele auf Disk, Katakis, R-Type, beide 25 DM und auf Cass. Carrier Comand, Fighter Bomber, beide nur 20 DM, Tel. 0711/446242, Robert verlangen

AMIGA

Suche 100% intakte Originale: Pirates u. Xenomorph., tausche orig. Midwinter u. F-16 Combat P., Topzustand, dt. A. Schuffenhauser, Höpfertsteig 52, 1000 Berlin 28

Tausche Amiga-Org.: TVS-Foot., Rock'n Roll, Falcon, R-Type gegen Turrican, B-Squadron, Klax, Emlyn H.I.S., Champ. of K., F-16 C.P.M. Kremb, Postfach 1232, 6760 Rockenhausen

Biete: Amiga 500, Farbmonitor, Star LC 10 Color, ½ Jahr alt, 1500 DM! Neupr. 2000 (+ Zub.), SimCity, Starflight je 50 DM, Zak 20 DM, Chrono Quest 40 DM, 02351/13690

Amiga ★ CH ★ Amiga ★ CH ★ Amiga ★ CH
Verkaufe u. suche neueste Software. Bunny-Soft, Pourtalésstr. 95, CH-3074 Muri, Tel. 031/525966 oder 031/524577

Private Kleinanzeigen

Ich suche für Amiga Triad 1+2, bitte nur Originale! Preis können wir am Telefon klar machen, meine Nummer: 04838/965, fragt nach Lars. Vive la Amiga?

Verkaufe Amiga-Originale: Table-Tennis-Sim. 30 DM, Elite 30 DM sowie für MS-DOS: Larry 2 (5¼ u. 3½-Zoll-Disks) für 50 DM! Tel. 02630/2600

Amiga Orig. für 40-50 DM, Khalaan, E-Motion, Italy 1990, F-29, Xenomorph, Pipe Mania, Rainbow Island, Klax, Tie Break, Resolution 101, 3 D. Tennis, Klaus, 08271/6796

Verkaufe Amiga-Originale: Maniac Mansion (engl.), Xenon 2, WC Leaderboard, Seuck, Bozuma, Silkworm. Schrftl. Angebote an: F. Priester, Nöpps 45, 2000 Hamburg 70. ■■

★ Amiga Austria ★
Suche Kontakt zu Amiga-Usern in Austria zwecks Informations- u. Softwaretausch, Andreas Vorderegger, A-5742 Wald/Pzg. 74

Verkaufe Journey, Arthur, Future Wars, Attack Sub für je 30 DM, War in m. Earth und Roadwar Europa für je 20 DM. C. Kowalski, Hüller-Mühle 89, 4650 Gelsenkirchen

Suche coole Kontakte aus aller Welt.
Andreas Dambrauskas
Heiderosenweg 16
D-2903 Bad Zwischenahn

Flashlight Design Siegen
Wir starten ein neues Superdemo-Projekt. Suchen: Coder, GFXer, Musiker und Ideen. — P.O. Box 210325, 5900 Siegen, BRD

Österreich! Amiga-Software! Preis und Liste auf Anfrage, schreibt oder ruft an: Tel. 07748/2202. Abs. Peter Hager, A-5142 Egelsberg 3, ab 15 Uhr

Verkaufe Starflight, SimCity, Kulti Kingdom of England, Elite, Drakkhen, Xenomorph, alles 45 DM VB. Suche Budokan, Might + Magic 2, Projectyle. Tel. 09831/1264

Verkaufe neue und alte Spiele billig für den Amiga. Habe auch Anwender. Schickt 3 DM in Briefmarken an. Terry, P.O. Box 136630, 7060 Schorndorf. ★ Hi Katja F.! ★

Austria: Verkaufe Impossible Mission 2 und Sarcophaser! Beide je 40 Mark! Call: 0463/596314 (Ralf verlangen!)

Verk. Starflight 1, Midwinter und Larry 2, je 45,— DM, tausche auch 1 Spiel gegen Ultima 4. C. Moormann Schulweg 1, 2300 Kiel 1

The Final, Super Fußball-Manager für alle Amiga, 1-4 B-Liga, DFB-Europa-Cups, Spielermarkt, Statist. Digi Sound-Bilder u.v.m. Original + Anl. 29 DM, Jo Seitz, 06187/26498

Achtung ★★★ tausche Amiga-Original-Games gegen Nintendo-Module (habe Giana-Sisters, Austerlitz usw.) Tausche auch nur Nintendo. Tel. 02872/7369 nur Mitt. 19-22 Uhr ★!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★
Suche gebrauchten Amiga 500 in Topzustand zwischen 19.00 und 21.00 h anrufen. Tel. 06591/3908 (Jan) ★★★★★★★★★★★

Originale: Populous, Fish, Indy, Corruption, Loom, u.a. alles Hits. Der Hammer nur 35 DM (ohne Porto), Tel. 06787/8152 ab 18 Uhr, weitere Spiele auf Anfrage! ★ Amiga ★

Suche Anleitung für Intercaptor!!!!!
Ich zahle sehr gut!!! Schreibt an:
Timm Westedt, In der Pforte 19
5500 Trier oder Tel. 0651/17560

Suche deutsche Anleitung für F-16 Falcon, zahle bis zu 20 DM.
Ruft an unter 0251/82297 oder schreibt an Denis Huelscheger, Benteler Str. 35

Verkaufe Amiga Originale: Dragons Breath, Midwinter, Xenomorph, Sheran M4. Suche immer nach neuester Software, Wolfgang Ammer, Harrachgasse 11, A-8010 Graz, 0316/318232

Amiga 500, CM 8833, A501, 2. Laufwerk, Competition Pro, Kabel, Abdeckhaube,. Soft, Zeitschriften, Buch, alles 7 Monate, 1300 DM, 069/549973

Verkaufe Originale zu Top-Preisen! Manchester U. 40,—, Kult 30,—, Larry II 50,—, Indy III, 35,—, Fugger 30,—, Legend of Djel 35,—, 08223/3775 ab 17.00 Uhr

Verk. Amiga Originale per NN. Preise von 25,— DM bis 40,— DM, Archipelagos, Powerboat, Testdrive I, Space Ranger, Overlander, Tausch u.a. Titel anrufen. 02822/52415

Tausche Chrono Quest 1 gegen ein gutes Spiel oder verkaufe für 40 DM,—, schreibt an: Elmar Nordhues, Bergelerweg 30, 4740 Oelde 1, Tel. 02522/2136, only Amiga 8

Verk. Amiga Org. für je 40,— DM, Starflight, Their Finest Hour, Rainbow Island, Tel. 02331/50471/15-20 Uhr

Originale, Imperium 60 DM, Investation, Sim-City 512 K, Starflight je 40 DM, Driller, Sentinel, Tracker, zus. 40 DM, TFMX-Editor, 100 DM Empire 40 DM, Ralf, Tel. 0251/277887

Suche billige Speicherweiterung für Amiga 1000 (mind 1 MB). Tausche Original Starflight gegen Curse of Azure Bonds, Tel. nach 18 Uhr, 08732/2310, Holger

Suche: Space Quest 1+2, Larry 1, Gold Rush, Police Q.2, KQ 4, Tausch od. Kauf, Karsten Kowalik, Puchermühlstr. 37, 8080 Fürstenfeldbruck

Suche Champions of Krynn und Dragon-Flight Tel. 0201/716930 (Marc)

Excellence! (Textverarb.), DM 200,—, Dev Pac-Assembler DM 60,—, Kind Words (Testv.) DM 70,— bei O. Dangel, Riesbergstr. 37, 7157 Murrhardt, 07192/6335, 18 Uhr

Suche und biete original Software. Verkaufe verschiedene Amiga-Zeitschriften (100 Stack) Näheres ab 18.00 Uhr, 07053/6254

Suche org. Manic Mansion, Gunship, Larry 3, Populous, alle mit Anleitung und 100% errorfree, Tel. 02431/5267

Suche zuverl. Tauschparnter für Amiga-Soft, jede Menge Tauschmaterial vorhanden. Schickt Eure Listen an: Olaf Vollmert, Carl-Zöllig-Str. 37, 4030 Ratingen

Verkaufe Commodore Mouse 1541 (neu) oder tausche sie gegen Software. Suche die Ultima-Serie, Tel. 003287/851691, fragt nach Oliver

Verk. Hostages (30), F-18 Interc. (40), Xenon 2 (50) Populous (50) Chambers of Sh. (50), Indy 3 Adv. (50), It came Desert (50), Stadt d. Löwen (50), Flight Sim 2 (50), kompl. 350,—, Tel. 09644/1413

Verkaufe oder tausche Dynasty Wars (Action) und Bermuda Project (Adventure), alles Originale, nur einmal benützt. Tel. 06898/24976 oder 295330

Originale: Populous, Fish, Indy, Corruption, Loom, u.a., alles Hits. Der Hammer: nur 35 DM, (ohne Porto), Tel. 06787/8152 ab 18 Uhr, weitere Spiele auf Anfrage! ★ Amiga ★

Verkaufe Amiga-Originale, Liste anfordern, A. Möller, Wikingstr. 12, 2103 Hamburg 95

Hey, stop! Verk. orig. TV-Sports Football (30 DM), Staflight, Sim City 512 K (39 DM) call 08341/2780 (u.U. auch Tausch) ★★★
Atari ST: Populous (45 DM) call 08153/1604

Lösungen zu Sierra-Spielen, deutsch! Ruft an! Tel. 0941/65997 (ab 18 Uhr) oder schreibt an Daschner Michael, Jägerndorfer Str. 4, 8411 Zeitlarn

Verkaufe Originale für Amiga: Starflight 50 DM, Might & Magic II, 50 DM, Demon's Winter 40 DM. Zusammen für 120 DM. Tel. 02304/14140 ab 21 Uhr

Verkaufe Rings of Medusa und Populous für je 35 DM! Suche Tie-Break und F-29 Ret.!!! Bitte melden bei Jan Klatt, Roonstr. 19, 3300 Braunschweig, Tel. 0531/335356

Amiga 500 + Monitor 1081, 1 MB, Drucker Panasonic KX-P1082, Joystick, 50 PD, 2 Originale, Literatur, Buch, Diskboxen für 1900 DM. 08035/8266, (Fabian), Fangerweg 2, 8201 Neubeuern

Verkaufe Originale: Table Tennis (35 DM), Soccer Manager PLUS (35 DM), Kickoff (35 DM), Microprose Soccer (40 DM) Superstar Icehockey (20 DM)! 08035/8288 (Fabian)

Wanted! Cool Guy's for Playing, Kick Off2, Swapping, ... Contact me, Tel. 02236/811452 (Jascha verlangen), Raum Wien + Mödling

Verkaufe Starflight für 40 DM, Drakkhen für 30 DM und Starcommand für 30 DM. Dirk Reinartz, Tel. 02683/3775

Verkaufe Sentinel und Powerdrome,für je 35 sFr. (Originale). Schreibt an: Andreas Bundi, Unterdorf, CH-7184 Curaglia

Tausche od. verkaufe orig. 3D-Pool, Running Man und RVF Honda. Je Game 40 DM und alle 3 zusammen nur 100 DM.
Tel. von 16-20 Uhr 06184/2835

Verkaufe Amiga 500 + Monitor, Maus, die dazugehörigen Disks, gut erhalten, 2 Jahre alt (NP 2300,—), jetzt nur 1400 DM. Tel. 07021/56662 nach Christof fragen

Suchen Tauschpartner
Haben das Neueste und suchen es
Call Fast: 0424/48669

Suche Programme für Amiga 500, 1MB. Schreibt an Thomas Hauser, Lindenstr. 6, 4020 Mettmann, Tel. 02104/15821

Hilfe! Ich suche verzweifelt die Lösung zu Maniac Mansion! Schickt Lösungen an den Adventure-Fan Thomas Rottmann, 8721 Unterspiesheim, Kirchgasse 8! Danke!!

Verkaufe Originalspiele für Amiga (Indy 3, Zak, T.V.Sp. Football, Airborne Ranger, (Lownomania, EE1, Triad 1) Tausche auch, Tel. 089/400329 ab 17.00 Uhr

Hi, Leute! Verkaufe Original, It came from the Desert für nur 55 DM. 100% ok mit dt. Anleitung, schreibt an: Thomas Teusch, Bismarckstr. 50, 4047 Dormagen 11

Suche für Dungeon Master Pläne und Auflösungen von allen Levels. Schreibt an Bernd Krüpfgantz, Wilhelmshavener Str. 14, 1000 Berlin 21 oder Tel. 030/3952484

Manchester United und Football Manager World Cup Edition (Originale m. Verpackung und Anleitung), je 35 DM, zusammen 60 DM, Tel. 09270/369, Tino, öfter probieren!

Verk. D. Paint II + D. Print Pal f. 100 DM, Reflexions f. 50 DM, beide Programme originalverpackt, deutsch, 0431/735052

Originale f. A500: Battle Squadron, RVF, Turrican, R. Ranger je 40 DM Dschungelbuch, C, Blood, Blasteroids je 10 DM. 0431/735052

Amiga! Verkaufe Highway Hawks (30 DM), The 3 Stooges (30 DM), Fortress Underground (20 DM) und Karting Grand Prix (25 DM), Alle 4 zusammen 100 DM (100% ok). Tel. 06581/4081

Verk./tausche A. P. Mechanicus (Original) + dt. Anleitung f. 20 DM VB o. gegen Tauschmaterial!!! Angebote an C. Conrad, Mastbruchstr. 213a, 4790 Paderborn

Verk. Orig! Drakkhen dt. Anl. 50,—, Skrull 20,—, Thunder Blade + L.E.D., Storm, Blasternoids, Impossible Mission II, zus. 60,—, Tel. 06455/1472 ab 18 Uhr

Verkaufe Originale! Ultima IV mit deutscher Anleitung, Plan und Lösungshilfe 70,—, Twinwolrd 40,—, Tel. 06455/1472 ab 18 Uhr

Amiga! Verkaufe Jump-Machine (150 DM) und Soccer King (20 DM). Beide 100% ok. Oder tausche gegen New Zealand Story (100% ok), Tel. 06581/4081 Thomas

Call the Softys for become member or getting contact: 040/804884.
Legal
We're new! Call now!

Suche Tauschpartner für Amiga 500, schickt Eure Listen schnell an Mike Dreecke, Hinter den Gärten 30, 1000 Berlin 20

Verkaufe für Amiga: Great Courts, F29 Indiana Jones (Adventure) je 40,— DM, alles Originale, Tel. 07022/48036 ab 18 Uhr

Verk. für Amiga: Starflight 1 u. Populous + the Promised Lands für 130,— (nur zusammen), Tel. 07144/4970 (ab 19 Uhr)

Suche Tauschpartner für Amiga (F29 Turrican) Call 06131/331193 fast or die, only cool stuff, call 06131/331193, frage nach Mario

Suche billige Amigasoft z.B. Flimbos Quest, Projectyle, 3D-Tennis, The Plague, Unreal, An: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf, suche auch Bitmap Brothers!

Verk. Original Gravity, Super Cars und D-Paint 2, gegen Angebot/oder Tausch gegen Loom, Space Rogue u. Startrek V (Original), Tel. 07133/15794 (ab 17 Uhr)

Verkaufe für Amiga 500 org. Games — z.B. Stormload-Turbo, Out Run, Batman — The Movie, Winter Games, Space ACE und andere. Stückpreis 45,—, Tel. 04351/43778 ca. ab 17 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga 500, bin ab ca. 17 Uhr erreichbar
Tel. 04351/43778

MS-DOS-PCs

Biete Original: Abrams, UMS, B-Hawks, Hanse, Vermeer, Elite, Redstorm, suche Original: A10, Tycoon, Omega, Kult, B-Tech, Fin. Hour, F. Heidenfelder, Irisweg 10, 8039 Puchheim

Verkaufe Kings-Quest 4 (Orig., 5¼ Zoll) für 60 DM! Lieferung per NN. Auch Tausch gegen The Col. Bequest möglich.
Ruft an unter 0911/755711

Suche EMPIRE original,
Tel. 07127/32498

Verk. Originale: F19 70,—, Tank Platoon 70,—, Harpoon 65,—, LHX Attack 75,—, alle mit Verpackung + Anleitung, Adresse: Günter Polednik, Zehntfeldstr. 260, 8000 München 82

Suche billige Originale, suche Populous, Block out, Xenon2, Elite, Lightspeed, Thunderstrike, ruft an unter Tel. 05524/1328 ab 15.30 h

Suche Tauschpartner für PC 5¼-Zoll-Spiele. Habe z.B. Populous, Simcity..., schreibt an: Jochen Tews, A-4020 Linz, Am Lerchenfeld 38, Austria

Populous, Ultima 1, F16-Falcon, UGH-Lympics, Timebandit, Fish, Eye of Horus, GFA-Draftplus, Rack'em (Pool + Snookersim) Wizard-Wars, Hot-Shot, 10-15 DM, verk. ab 14 Uhr, 02101/275784

Tausche Indy 3 (ADV) auf 3½" gegen Loom auf 3½" oder 5¼" (nur Originale). Tel.: 06190/2303 nach Björn fragen

MS-DOS Originale für 50-80 DM: Railroad Tycoon, Global Dilemma, Bad Blood, Rings of Medusa, Hard Drivin, Ski or Die, Okolopoly, FSIM 4, Klaus 08271/6796 u.v.m.

Verk. Originale: Ultima 5/6, KQ 1-3, LL 1+2, Oil Imp., Sim City, Starflight 1+2, Indy 3, Champs of K., u.v.m. Liste geg. Rückp. A. Häusler, Klosterweg 25, 85 Nürnberg; 0911/884655

Verkaufe Loom (Original) 5¼ Zoll, deutsch, Tel. 02102/41233 ab 19 Uhr
R. Schöneberg, Haselnußweg 36
4030 Ratingen 1

Verkaufe: Auf 5¼"-Disk Originale: Space Quest 3, 45 DM, 688 Attack Sub, 45 DM, King's Quest 2, 25 DM, KQ 3, 35 DM, Tel. 08841/5676 ab 21 Uhr

Verkaufe Test Drive 2, Oil Imperium je 45,—, Falcon, Falcon AT, AFT 2, Police Quest, 688 Attack Sub je 55 DM + 5 DM, Porto, Michael Müller, Huffmannstr. 58, 4300 Essen 16

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Suche original MS-DOS-Games z.B. Their finest Hour, Sim City, LHX-Attack-Shopper, Bernd Schierloh, Benseberg 7, 3050 Wunstorf 1, 05031/14745

Kaufe Originalspiele für den PC. Schickt Eure Listen mit den Preisen an Markus Scheuber, Weidstr. 17, CH-6343 Rotkreuz, PS.: tausche auch, jedoch noch wenig Soft

Verkaufe oder tausche Dr. Doom's Revenge für 20,— DM und Ultima, 3er-Pack für 40,—! Originale! Daniel Schaller, Memelstr. 13, 5860 Iserlohn oder Tel. 02371/26494

Tausche Originalspiel Sim City (+Handbuch) gegen Barbarian 2 oder Pirates auf 3½", Tel. 07935/8579 Martin! Only PC!

★★★PC★★★PC★★★PC
5¼", suche Tauschpartner für PC!!! 3½", ruft an: 08031/72766 oder schreibt an: René Ruppert, Angerweg 2b, 8209 Schloßberg

Wer aus dem Raum Bonn kauft mit mir zusammen Adventure und Simulationen und tauscht die Programme mit mir aus?! Tel. 0228/326941 Claudia oder Frank

Verkaufe MS-DOS mit 20-MB-Festplatte und Diskettenlaufwerk und CGA-Monochrome-Monitor für 1599 DM, Rajec Imrich, Tel. 08554/454 (oder 513)

Suche für meinen PC von Electronic Arts Indianapolis 500 (Orginal), sehr preisgünstig. Tel. 07131/163663

Verkaufe Adlib Synthesizer Card! 100% in Ordnung, originalverpackt. Preis für Karte + Software 300,— DM, Tel. 08805/469, ab 19 h

PC: Verkauf. Ultima 6 (3½) für 44,— ohne Anleitung und Loom 5¼ Zoll für 60,— mit Anl. und allem Drum u. Dran, Rüdiger Vogel, Gartenstr. 8, 8931 Hurlach, Tel. 08248/1362

Verkaufe: Indy 3, Tongue of the Fatman, Rings of Medusa (5¼) je 40 DM, Space Quest 3 35 DM, suche Rock'n Roll u. Klack, Tel. 06502/2171 ab 17.00 Uhr (Markus)

Biete KQ 1-3, Populous, Lary 1-2, Camelot, PQ 2, etc., suche KQ 5, Heros Quest, Finest Hour, Kauf o. Tausch, ab 20,00, Tel. 0228/656770, Robert Schüller, Kölnstr. 189, 53 Bonn 1

PC-286-AT, 20-MB-Festplatte, 5¼-Floppy, 1 MB-RAM, 12 MHz/16 LM, Super-EGA-Karte, Monitor, Tastatur, VB 200 DM, verkaufe auch Software (alle Sierra, etc.) Tel. 06834/43575 ab 17 Uhr

Suche Lösung zu ZakMcKracken und Indiana Jones and the last Crusade 3, Schreib an Kurath Stefan, Büntli, CH-8890 Flums, Tel. 085/31340

Ulrich Schiedeck, Schillerstr. 6, 8405 Donaustauf, Tel. 09403/8945, Xenon II, Gunboat und Their finest Hour zu verkaufen für 140 DM, Spiele auch einzeln abzugeben, k. Raubk.!

Verkaufe Adlib-Soundkarte + Visual Composer + technischem Handbuch für 400 DM. K. Reinecke, Lärchenweg 15, 3305 Veltheim

Verkaufe auf 5¼-Disk Originalspiele: Xenon 2, Rack'em, Corruption, Rings of Medusa, Bombuzal, Don't go alone für je 45 DM. Tel. 0721/841982

Verkaufe IBM-Originale: Budokan 40 DM,— Bad Blood 50 DM, Face off 40 DM, Mines of Tiran 30 DM, Full Metal Planete 35 DM, Tel. 02623/4455

Keine Power für PC? — Kein Problem! Verkaufe Originalspiele: »Grand-Prix-Circuit«, »Paris-Dakar '90« und »North + South«, Preis n. VB. Ruft an 08031/72766, ich tausche auch!

Verkaufe Schneider PC 1512, Farbmonitor, 20 MB, HDI, 360 KB, Floppy, Maus, Orig. Software, Bücher. Preis VB 1700 DM. Tel. 02159/3111 (Florian Becker)

NINTENDO

Verkaufe NES, 2 Controller und 8 gute Spiele, Simon's Quest + SMB Kid Icarus, Zelda u.s.w. Tel. 06104/74362

Verkaufe nagelneues Nintendo-Telespiel mit Modulen: Super Mario Bros I, Ice Climber nur 200,— DM, NP 330,— Tomoyić, Dragisa, Oeder Weg 70, 6000 Frankfurt/M-1

Verkaufe Nintendo + Advantage + Spiele Zelda I+II, SMB I+II, Ice Hockey, Punch out, Metroid, Fitness Matte zu 50% des Neupreises, Tel. 08121/71174

Gameboy + Tetris, Tennis und Mario gegen Gebot. (neuwertig!) Carsten Schneider, Alter Markt 3, 5350 Euskirchen, 02251/53745

Tausche Zelda II gegen Ghosts'n Goblins und Kid Icarus gegen Rad Racer (mit 3D-Brillen, Tel. 06174/62284 (call David)

NES für 300 DM!!! inkl. Metroid, Zelda 2, Super Mario 1, Castlevania + Goonies 2!! Nur zusammen. Dieter Acht, Fichtenstr. 6, 5419 Muscheid, Tel. 02684/1074

Kaufe und tausche Game-Boy-Module, M. Kremb/Postf. 1232/6760 Rockenhausen.

Private Kleinanzeigen

Suche Metal Gear, TeenageMutan + Hero Turtles, Contra und Mega Man, biete pro Spiel 15 DM ★ Tel. 02452/61547 ★ ★ (eilt) ★

Verkaufe NES mit 4 Modulen für 200 DM, 1a-Zustand! Oder tausche gegen PC-Engine! Kaufe auch PC-Engine für 200 DM (VB). Tel. 09721/27015 (Claus), ab 14.00 Uhr!

PC-ENGINE

• •
Suche PC-Engine HuCard Games! Daniel Schweill, Tel. 02305/29777, Hellweg 39, 4620 Castrop-Rauxel, zahle bis 60% des Neupreises!
• •

PC Engine — Mega Drive, kaufe gebrauchte Module bis 60 DM. Martin Geistreiter, Tel. 09406/1745

Verkaufe PC-Engine-RGB + Colourbooster + 18 Spiele + Joyst. XE-1 + 5 Player-Adapt., Spiele u.a., Gunhed + Cyber Core + Dragon Sp. + Neutopia + Nectaris, verk. kompl. Tel.. 04127/1567 Nicod

Verkaufe PC Engine (PAL), mit Tiger Heli und Wonderboy 2, für 300 DM, (100% ok), Tel. 04351/42378 (ab 15 Uhr)

Verk. PC-Engine RGB, CD-ROM m. Interface v. 4 Player-AD, 2 Joypads, 15 Spiele, 3 CD Monitor 1084S m. Kabel für 2000 DM, Günter Preisinger, Schützenstr. 33, 8595 Waldsassen

Suche PC-Engine (PAL) und gute Spiele. Gebe bis zu 250 DM für Engine, gebe bis zu 50 DM für Spiele. Angebote an: Dennis Wendt, Schonnebeckhöfe 150 b, 4300 Essen 12, be fast!

Verkaufe: PC-Engine RGB AV-Booster, Joypad mit 4 Spielen, 400 DM oder tausche gegen: Sega Mega Drive RGB/Pal mit 3 Spielen, Joypad, Tel. 040/777925

Kaufe, verkaufe, tausche Module für Sega-Mega, PC-Engine + Supergrafx. Suche Neo-Geo, englische Version sowie CD-ROM für Engine, kaufe auch Konsolen, Tel. (02622) 83517

Tausche Atari, Lynx + Blue Lightn., Cal. Games, Chips Chall, gegen PC-Engine, RGB + Colorbouster + Spiel. Ggf. Zuzahlung. Tausche auch gegen NES! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Verk. PC-Engine + 5 Spiele (W. C. Tennis, Son Son 2, Dragon Sp. etc.) + 5 Pl.-Adapter + 2 Joypads. 1a-Zustand! VB 450 DM!!! Tel. 09544/4300 (Thomas, ab 15 Uhr)

PC-Engine, 6 Spiele, Super-Joystick, Neu 900,— nun 400,—, Erik Einar Larsen, 0202/594279

Verkaufe PC-Engine, Supergrafx inkl. Modulen, suche auch noch viele andere Module zum Tauschen, Kauf, Verkauf, Eure Angebote richtet bitte an Tel. 0821/422568

Schweiz: Verkaufe, tausche Mr. Heli, R-Type, Minja Warriors, Katorken und Dungeon Exp., meldet Euch bei Michael, 061/357727

PC-Engine Pal + 1 Spiel für 200,— DM zu verkaufen. Verkaufe Amiga Originale, wie Lords of the Rising Sun, F16 Falcon u. Gunship je 35,— DM, Tel. 04761/2091

PC-Engine (RGB) + Bloody Wolf + Dodgeball für 370 DM (VHB): Tel. 0671/30214, kaufe auch gebrauchte Games für PCE + Mega Drive oder tausche gegen andere...

Verkaufe PC-Engine, Super Grafx + Highscore-Speicher + Joypad + 10 Spiele (u.a. Tennis, Soccer, Sokoban, Heli, PC Kid) für DM 1200 VB. P. Walther, Rotebühlstr. 176, 7000 Stuttgart 1

Verkaufe SNK Neo-Geo! 1 Mo. alt, Magician Lord, Mem. Card, Netzteil, komplett f. 950,—, Stefan, Tel. 089/703260

PC-Engine: Verkaufe Mr. Heli, PC-Kid, Cybercore, Gunhed je 70 DM, Dragon Spirit 60 DM, Dungeon Explorer 50 DM. Tel. 089/1576457 evtl. Tausch

PC-Engine! Suche Tauschpartner für HU-Cards! Suche preiswerte HU-Cards und Zubehör! Melden unter: 05103/3605? Wo sind die guten Amiga-Action-Games?

SEGA MASTER

Sega-Master, 2 Pads, 1 Rapidfire, 35 Spiele (R-Type, Phanstar, Wonboy 1-3, etc.) zu verk. für DM 850,— (NP ca. 3200 DM). Tel. 0911/344362

Verk. Mastersystem + 18 Spiele, 4 Joysticks, Rapidfire, RGB in 100%iger Verfassung, Preis 550 DM, Horst Siebenrock, Klopstock 47, 7410 Reutlingen 11, Tel. 07121/54992 ab 17.30

Verkaufe: Sega Master-System, 14 Spiele, Joypad, Joystick für 500,— DM!!! Spiele: Wonder B.2, 3, Alex Kidd, Phantasy Star,... Tel. 06432/9285, nur komplett!

Sega Master System, Telespielcassetten gesucht. Montezuma's Revenge, Parlour Games, Kings Quest, Carmen Sandiego, Golfmania, und Schallplatten von Sega usw. gesucht. Telefon 02246/5220

Tausche sämtliche Spiele für Sega-Master, kaufe auch auf, Zur Zeit sind etwa 60 Tauschpartner vorhanden. Ruft an, Tel. 07131/403982

Verkaufe preisgünstige Sega Masterspiele wie Quartett, Supertennis, Greatsoccer für 20 DM! Tennisace, Powerstrike, Rocky, Captain Silver für 30 DM, Tel. 040/7434628 (ab 6 Uhr abends)

Verk. für Sega Master: Ghost House 20,—, Action-Fighter, Great Golf, Chaplifter, je 40,— und American Baseball u. American ProFootball, je 50,—, Vincent Ganz, Tel. 08193/7914 ab 17.00 Uhr

Verk. Sega Master mit 10 Spielen (Wonder Boy 1, Golvellius, Alien Syndrome, Vigilante usw) für 500 DM, schreibt an: Gerhard Federspiel, Buchau 139, A-6212 Maurach/Achensee

Achtung! Vorsicht! Betrüger am Werk! Schickt keine Tauschspiele an Postlagernde Adresse!

Verkaufe: Sega + 7 Games, 3 Joypads (Dauerfeuer, VB 400 DM, NES + 6 Games, VB 350 DM, Monitor-Sanyo CD 3195 (Colour/Green/Schw./Weiß), VB 300 DM, Konsole + Monitor 50 DM weniger! 09978/525 Martin

Dringendst Spiele für Sega-Masters zu kaufen gesucht. Auch komplette Sammlungen. Liste mit Preisvorst. an Frank Lehmann, Scharnhorst. 27, 7835 Teningen 1

Verk. Atari STE + Farbmonitor, Spiele, Joysticks, Basic, Handbücher, Verlängerungskabel für Joystick, 8 Wochen alt, 100% ok!! 1700 DM, Tel. 07471/5855, Frank

Verkaufe oder tausche Module fürs Sega Master System u.a. Phantasy Star, Altered Beast Outrun usw.. Alles unter 60 DM VB. Also Call: 02594/7417 (Andre) PS: Suche Alex Kidd III

Verkaufe Sega Master + Super Hang On und 7 weiteren Modulen (Wonderboy II/Alex Kidd II., Shinobi usw.) für 300,— DM, Tel. 089/400329, ab 17.00 Uhr

Verkaufe Sega Master, ein halbes Jahr alt, 4 Top-Spiele, (Ghostbusters Alex Kidd usw.) Preis: n. Vereinb., Tel. 06174/62048 (Michael)

Suche: Mega Drive, PC-Engine, Gameboy, Neo Geo, C 64 + Floppy, Tel. 04521/71497

Verk. Sega Master m. Jostick, 10 Games: z.B. Out Run, Golvellius, Shinobi, R-Type, California Games, Preis VB 450 DM, Frank Becker, Tel. 02248/1290 nach 18 Uhr

Suche Spiele für Sega Master!, 1 Joypad., z.B. (Alex Kid I-IV, R-Type, Golvellius) usw., ruft an: 02933/5248 Christian, zahle ca. 10 bis 20 DM pro Spiel/oder mehr!

Verkaufe Sega Master, Choplifter, Alien Syndrome, Super Won., Space Harrier, Hang On, C. P. Joystick, 2 Joypads für 250,— DM FP. Tel. (0208) 874019 ab 18 Uhr!

Verkaufe Sega Master-Spiele (18) z.B. Y's, Phant. Star, A. Syndr. (je 45 DM), Alex K.2, Thund. Blade, S. Harrier (je 35), Teddy B. (20)!!!! Tel. 02351/50499 (Markus)

SEGA MEGA

Mega-Games zu verkaufen, original verpackt, Kujaki-Oh2 60 DM, Alexx Kid 50 DM,— oder Tausch für PC-Enginemodule od. Mega-Module, kaufe auch Module, Tel. Austria 07752/45663

Suche Module für PC-Engine oder Mega-Drive, zahle gut, suche 2 Joypad für Engine o. D. Mega Drive, suche gebrauchten Game Boy, 100,— DM, Tel. Austria 07752/45663

Sega Mega Drive — PC Engine, kaufe gebrauchte Module bis 60 DM. Martin Geistreiter, Tel. 09406/1745

Verkaufe Sega-Mega-Driv + W. C. Soccer + Kujaku Oh2 + Joypad, 3 Mon. alt, absolut neuwertig! Preis VB (günstig)! Tel. 02630/2600

Verkaufe: **Mega-Drive:** New Zealand Story! **PC-Engine:** Sonson 2! **Game-Boy:** Lode Runner und Alleyway! Tel. 061/871490 (Schweiz), Michael Martini (12.30-12.45/16.30-17.00)

Tausche, kaufe und verkaufe Mega-Drive Games!!! Wir haben neue und alte Games!! Wer Interesse am Tausch hat, sollte hier anrufen: 02303/68529 (Kryspin)!!!

Suche Herzog II u. Super Military Command., Thunder Force III., tausche auch Rambo III gegen eines der genannten Games oder 60 DM. Suche auch Tauschpartner für Amiga, Tel. 04181/33700

Verkaufe Alex Kidd, Kujaki-Oh2, Forgotten Worlds für 185 DM. Auch einzeln, 089/4392568 (Andreas)

Tausche Thunderforce 2 gegen Afterburner, Tel. 06809/7107, Daniel, Hektor Waldstr. 6, 6624 Großrosseln 6, ab 14 Uhr

Suche Sega Mega Drive-Konsole und Module, Sega Master System-Module, Nintendo-Module und PC-Engine-Module, Roger Kerber, Rendsburger-Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670 ab 18.00

Tausche, kaufe, verkaufe Module für Sega Mega Drive, Tel. 0212/15629 ab 17.00

Verkaufe Sega Mega-Drive + Kujaki-OH2 + Super Shinobi, Soccer, Alex Kidd für 550 DM, alles 2 Monate alt, meldet Euch bei: Oliver Bucher, Hirtenhofstr. 25, CH-6005 Luzern

1. Berliner Sega-Sega-Mega-Drive u. Nintendo Fan-Club Double Trouble sucht Mitglieder. Mitglieder in ganz Europa können sich nicht irren: Wir sind gut! 030/6849816

Wahnsinn! SNK Neo Geo + 3 Spiele + Zubehör für nur 1800 DM (Neupreis 2200 DM) Interesse? Schreibe mit Tel.-Numer an: Postbox 28, CH-4010 Basel, Switzerland

Verkaufe Sega Mega-Drive + Kujaki-Oh2 + Super Shinobi + Soccer + Alex Kidd für 550 DM. Alles 2 Monte alt. Meldet Euch bei: Oliver Bucher, Hirtenhofstr. 25, CH-6005 Luzern

ATARI ST

Suche Guild of Thieves und jede Art von Adventures oder Rollenspielen (nur Originale!) Tel. 07432/705141, Markus Schreiner, Am Markt 20, 7470 Albstadt-2

Verkaufe org. Rings of Medusa (ca. 30 DM) und Superstar Eishockey (ca. 20 DM), Telefon 0751/52446 (ab 17 Uhr)

ST-Originale für 40 bis 50 DM: Ultimate Golf., The Kristal, Gravity, Warhead, Rainbow/slands, Anarchy, Jumpin Jackson, Seuck, Prophecy, F19 (70 DM) u.m. Klaus, 08271/6796

Verkaufe Rings of Medusa für 40,—, Tel. ab 18.00 h 07171/62790, Jörg Altrichter, Sandweg 33, 7070 Schwäb. Gmünd

Verk. ST-Orig.: Larry II, Space Q III, Manh. II, Fut. Wars, Z. Mc K., M. Mansion, Guild of th., Hound of Sh., Footb. Man. W.C. Ed. World C. Soc., Bal. of Pow. Preis,, VB, Tel. 06421/31138

Suche für Atari ST, The Great Giana Sisters und Road Runner, zahle für jedes Spiel 40 DM. Ruft zwischen 18-20 Uhr an. Tel. 02636/1513 Sascha

Tausche, kaufe und verkaufe Originalspiele für Atari ST! z.B. Xenomorph, Talespin Adv.-Creator... B. Monien, Maccostr. 79, 5900 Siegen 1, Tel. 0271/355297

Verk. bilig Atari-ST-Anlage u.a.: 2 Floppies (3½, 5¼), 520 STMF, MByte erweit., Orig. ST Monitor, Orig. ST-Festplatte 30 MB, 5 Games (Klax..),...Pr. VB (neu, ca. 4000) 04221/66659

Atari 1040 ST, 1 MB, Monitor SM124, PC-Speed inkl. MS-DOS, Atari, Software + Zubehör zu verkaufen, FP 1450,—, H. Schlupp, 4019 Monheim Rhld., 02173/65896

Suche: Circus Charlie, Ninja-Kid, Gryzor, L. Ninja 1+2, Battlechess u.v.a. für Atari ST!! Christian Köpke, Fliederweg 1, 4670 Lünen
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Verkaufe Atari 520STFM + Literatur + Disketten (Spiele- u. Anwendersoftware) für 1000,— DM. Steffen Ehrhardt, Bahnhofstr. 96, DDR-5237 Weißensee

Verkaufe für Atari ST Euro Soccer (20) und Kick off (30). Ruft an! 089/327365 Christian

Achtung! Suche dringend Jeanne d'Arc für Atari ST! Egal ob dt. oder engl.! Zahle 20-25 DM! Nichts wie ran ans Telefon und wählt 06232/95138!!! Verlangt nach Michi

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Suche top Tauschpartner für den ST, Telefon: 04954/6570, Beginners welcome...

Suche für den Atari ST das Spiel F.O.F.T. Tel. 0208/640137 Markus verlangen

Verkaufe o. tausche Kult, Gauntlet 2 und Footballman. 2 dtsch., suche Pirates, Oil Imperium, Maniac Mansion und Space Quest I-III. Tel. 0201/583347 (Volker o. Dirk)

Verk. Originale: F29, Midwinter, Austerlitz, Red Lightning, Honda je 35 DM, Michael Ziegler, Tel. 0971/99028

Ich suche alle möglichen Rollen, bzw. Adventurespiele (Fish, Ultima IV..) mit Preisangabe (bitte möglichst billig!) Adresse: Susanne Winter, Flurweg 10, 5358 Bam-Langsch.

Originale: Xenon II, Airball, Carrier Comand, Hostages, Rock'n Roll, Blasteroids, Spherical Rampage, Frostbyte, Thunder Blade, Jagd auf rot. Okt., Marble Madness je 20 DM, 06471/41890

Powersearch, das Programm, das alle der in Powerplay getesteten Spiele und Tips enthält. Suche nach Wertung, Ausgabe, Wortteile usw. möglich! 10 DM + Poto, Info 06471/41890

Verkaufe: Atari ST + 2 Floppies + Seikosha SP-180, AIX-Colormonitor (Commodore) + Bücher + ca. 70 Disks, VB 1500 DM, ruft an, bevor er weg ist! Tel. (02104) 45629 (Marc) ★ ich warte. ★

Rings of Medusa, Pirates, Projectyle, Chaos Strikes Back, Dungeon Master je 40,— DM; Klax 35,— Speedball 20,—; Jew. + 4,— Porto, Tel. 0251/45376 abends

Verk,. meine Originale: ACC-Assembler 50,—, Wall-Street-Wzd. 30,— Rings of Medusa 30,— Silent Service 30,—, Superstar Icehockey 35,—, ST-PD-Liste anfordern! 0871/51695

Tausche Tie Break gegen Tennis Cup für den Atari ST. Schreibt an Joern Philipp, Amselweg 18, 7406 Mössingen 5, Tel. 07473/5213

Suche org. Battle of Brit., Legend of Faerghail (40 DM), Imperium, Nuclear War, International Soccer, Pirates, (Je 35) Tel. 06571/4171 ab 15 Uhr

ST-Originale: Zak McKracken 30 DM, The Pawn, Lords of Conquest, Roadwar Europe, Two on two, je 20 DM, Blue War 8 DM, alle zusammen nur 100 DM!! Christian, Tel. 02351/41128

ST-Originale: Beach Volley (30) S. Wonderboy (35) Super Scramble Sim. (35) Cr. Cars 2 (25) E.H. Int. Soccer (49), Player Manager (40) Bobo, SDI, Tracker, F.M. 2 (je 18 DM)... 02452/66483

★ ★ ★ ★Achtung★ ★ ★ ★, verkaufe für Atari ST, STOS (70 DM), Carrier Command (40 DM) Gauntlet2 (30 DM) Jinxter (30 DM) alles original, Austria 04246/7884 ★ ★ ★ ★

Verkaufe für Atari ST div. Spiele z.B. Ballistix 40 DM, Chronoquest 50 DM... Liste gegen frankierten Rückumschlag bei B. Schmid, Alemannenstr. 60, 7910 Neu-Ulm 4

Suche Demos, PD, Kontakte zu STE-User und zu einem ST(E)-Club, schreibt an C. Nitschke, Kornblumenring 8, 1000 Berlin 47

Originale: tausch/verk. Star Command, Zynaps; Super Hang on; North + South; Wizball R-Type; Bubble Bobble, Powerdrome; Altern. Re City 0221/6801897 ab 17 Uhr (Franz)

ST mit 1 MByte und der Floppy SF314, sowie 10 Org.-Prg. nach Wahl für 1000,— DM FP. B. Hinz, Nordhang 21, App. 307, 4788 Warstein, Tel. 02902/59372.

Nur Originale! Verkaufe oder tausche Falcon F-16, Populous, Maniac Manison, Wired Dreams, Personal Nightmare, Trauma, Telefon 02735/60565

Verkaufe Games (Originale) für Atari, ST und Amiga, Liste bei Christian Thaller, Thalkirchnerstr. 148, 8000 München 70

Verkaufe Fighter Bomber + Player Manager je 35 DM. Originale, keine Raubkopien, Tel. 04344/9257, zusätzlich Red Storm Rising 30 DM

Hilfe!! Ich suche dringend gute Demos für ST, außerdem Bards Tale 2/3 (keine Raubkopien!!!), schreibt an: A. Moczko, Haselsteig 41, 1000 Berlin 47

Software für den ST abzugeben, Stck 35,— DM, ab 10 Stck, 25,— DM. Tel. 02902/59372



Ein rustikales Bett ist auch ganz nett (ST)

BAUERNSTERBEN

Inspector Griffu

Tief in den Wäldern Transsylvaniens, dort wo die Füchse sich Gute Nacht sagen, spielen sich noch die echten Dramen des Lebens ab. Hans der Knecht ist unsterblich in des Gastwirts Töchterlein Helene verliebt. Jedoch, ein armer Knecht und die reiche Erbbäuerin: Das geht nicht zusammen! Der Hans muß weg, und das schnellstens. So macht denn Friedhelm, der wackere Dorfpolizist, am nächsten Tag eine rausige Entdeckung. Der Hans ist tot, hinterrücks gemeuchelt von grausamer Mörderhand. Und nur der Berg war Zeuge. Der richtige Mord für "Inspector Griffu". Innerhalb von 24 Stunden muß er alle Verdächtigen verhören, die bergige Gegend mittels ausgiebiger Mausklicks erkunden und den Mörder aufspüren. Gesteuert wird der Inspector über Icon-Menüs. Mit der Maus können wir uns einfache Sätze in einer Befehlszeile zusammenklicken und damit die anderen Personen befragen. In einem Grafik-Fenster wird der jeweilige Standort von Griffu gezeigt. Zudem liefert eine Textbeschreibung zusätzliche Informationen. *vw*

Geht so



Mann, oh Mann! Das kann nur als Satire gedacht sein. "Inspector Griffu", liest sich wie eine Mischung aus "Schwarzwald-Klinik" und "Der Förster aus dem Silberwald". Knechte, Holzfäller, Mägde – und das Ganze spielt auch noch in Rumänien. Das ist so abgedreht, daß es schon wieder Spaß macht. Dazu ist "Inspector Griffu" erfreulich komplex geraten. Es gibt eine Menge zu erkunden, wobei der Inspector, dank einer durchdachten Steuerung, recht flexibel reagieren und mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann. "Inspector Griffu" ist sicher kein Geniestreich, aber gute Hausmannskost aus deutschen Landen.

STECKBRIEF

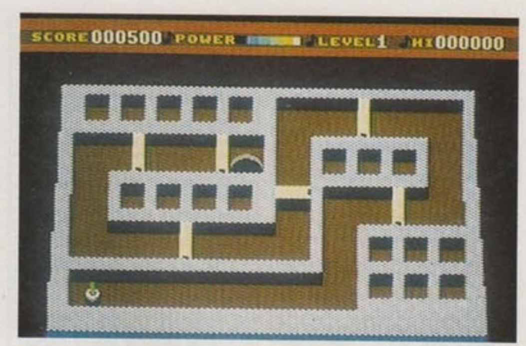
Genre: Adventure
Hersteller: United Software, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 42%
Grafik: 34% Sound: 14%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 42%
Grafik: 34% Sound: 14%
Schwierigkeit: mittel

C 64
nicht geplant



Rollt die Kugel an die Wand, seh' ich lange noch kein Land (C 64)

KURIOSE KUGEL-KÜR

Tilt

Auf der Suche nach neuen Ideen für zukünftige Computerspiele-Hits hat Code Masters anscheinend auf dem hauseigenen Speicher gekramt. Dabei kam ein hölzernes Labyrinth-Spiel zum Vorschein, bei dem eine Kugel auf einer beweglichen schiefen Ebene durch etliche Gänge und um viele Löcher herum zum Ziel gerollt werden mußte. Wer sich noch an diese Geschicklichkeits-Spiele erinnern kann, die vor einigen Jahren ziemlich populär waren, dem ist das Spielprinzip von "Tilt" bereits bekannt. Der einzige Unterschied besteht darin, daß keine Löcher, sondern verschlossene Türen nerven. Diese geben erst auf Feuerknopf-Druck kurzzeitig den Weg frei. Sollte die Kugel die Türen berühren (gleiches gilt für sämtliche Wände), dann muß man den Parcours von vorne beginnen. Wie oft Ihr Euch einen solchen Patzer erlauben dürft, hängt von der Anzahl der Richtungswechsel ab, zu denen Ihr die Kugel veranlaßt — jede Korrektur kostet Energie. Je länger der zurückgelegte Weg, desto mehr Energie gibt's anschließend wieder zurück. *mg*

Gut!



So simpel die Idee ist, eine Kugel auf einer wackligen Ebene durch ein Gewirr von Gängen zu steuern, so viel Spaß bereitet die Computer-Umsetzung des Brettspiel-Oldies. Wenn man erst mal den Dreh raus hat (oberstes Gebot: kurz Roll-Richtung ändern, dann Joystick gleich wieder zentrieren), bereiten die ersten Levels keine Probleme mehr. Gemein sind die Parcours, in denen die Kugel auf doppelte Größe aufgebläht wird. "Tilt" ist ein einfaches, aber erfrischendes Spiel — gerade zu dem günstigen Preis ein "Probekugeln" wert. Technisch bemerkenswert ist der Effekt, wenn die Ebene kippt: Sieht toll aus.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Code Masters, Zirka-Preis: 40 bis 50 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64 68%
Grafik: 36% Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel



Starbyte - Das Comic

Teil 2





















Wir geben Müll keine Chance

Starbyte Software

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. 069/77 80 25



Vertrieb: **BOMICO**
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/68 04 60, Fax 0234/68 04 97



Sind die Steinchen frei, dann klick ich sie entzwei (ST)

STEINCHEN KLICK' DICH

Sarakon

Wer kennt das nicht: Man sucht auf einem Spielfeld zwei Steine, die mit dem gleichen Muster bedruckt sind, klickt sie an, läßt sie damit verschwinden, bekommt Punkte und freut sich des Lebens. Eine Spielidee, die in leicht veränderter Form schon bei "Shanghai", "Turn it" und "Lin Wu's Challenge" für spannende Stunden sorgte, kann so schlecht nicht sein. Kein Wunder, daß mit "Sarakon" die Steinchen-Pärchen-Suche ein weiteres Mal bemüht wurde. Man kann die Steine nur wegklicken, wenn sich zwischen ihnen eine Linie ziehen läßt, die nicht mehr als zwei Ecken hat (klingt kompliziert, ist aber ganz einfach). Bei Sarakon liegen die Steine manchmal aufeinandergestapelt; die genaue Höhe kann man an ihrer Farbe erkennen. In der Einsteiger-Spielvariante dürfen Steine aus verschiedenen Höhen kombiniert werden; im Profi-Modus werden nur solche weggeklickt, die sich auf einer Ebene befinden. Sarakon hat 40 Levels, die abgeräumt werden müssen. Nach der 15. und nach der 30. Stufe bekommt Ihr ein Paßwort verraten. *hl*

Gut!

Turn it hier, Lin Wu dort, Sarakon da — fehlt nur noch ein "Shanghai it" und die Sammlung wäre komplett. Auch wenn man dem Spielprinzip von Sarakon Abkupferungserscheinungen attestieren muß, ist es dank einiger netter Details und gut spielbaren Levels einer der besseren Vertreter dieses Genres. Auf höheren Stufen ist die Symbolvielfalt so groß, daß man ein rechtes Adlerauge benötigt. Wer noch kein Spiel des Pärchen-such-und-Wegklick-Genres im Schrank stehen hat (oder die Dinger so sehr liebt, daß er sie sammelt) ist bei Sarakon gut aufgehoben: Konventioneller Tüftelspaß, nicht mehr und nicht weniger.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 69%	**C 64**
Grafik: 52% Sound: 37%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



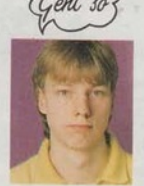
Wer zu langsam schaltet, hat ausgespielt (Amiga)

FAULER ZAUBER

Magic Lines

Es findet kein Ende: Eine Denkspiel-Premiere jagt die andere. Nach "Atomix" erscheint mit "Magic Lines" bereits Thalions zweiter Grübel-Streich. Das Grundprinzip ist schnell erklärt: Das Spielfeld wird in quadratische Blöcke unterteilt, die man (dank einem freien Feld) verschieben kann. Auf einige Quadrate sind Röhrenteile montiert, durch die ein Ball kullern soll. Es gibt Geraden (vertikale und horizontale), 90°-Kurven, "Multi-Wege"-Blöcke (ermöglichen freie Fahrt in alle vier Richtungen), und "Pausen-Quadrate", die die Geschwindigkeit der Kugel etwas verlangsamen. Eure Aufgabe besteht darin, die vorhandenen Röhrenabschnitte so anzuordnen, daß der Ball (ein Startpunkt ist vorgegeben) durch alle hindurchrollt. Dabei darf er auf kein Quadrat stoßen, das bereits durchrollt wurde oder kein Röhrenteil aufweist. Damit's nicht ganz so einfach wird, rollt der Ball automatisch mit konstanter Geschwindigkeit. Braucht man zu lange, die Teile zu ordnen, müßt Ihr von vorne beginnen. 32 Levels wollen gemeistert werden — zur Not mit drei Continues. *mg*

Geht so



Im Vergleich zu "Atomix" fällt "Magic Lines" deutlich ab. Die Idee ist nicht neu (man erinnere sich an die Schiebepuzzles für langweilige Schulstunden) und wurde zudem schon besser umgesetzt ("Blodia" für den Game Boy läßt grüßen). Wenn ich mir den Riesenberg an Denkspiel-Neuheiten vor Augen halte, dann sehe ich für Magic Lines wenig Chancen, in der internen Grübel-Rangliste einen Spitzenplatz zu ergattern. Dafür ist es nicht fesselnd genug. Man spielt's mal ein paar Minuten, legt es aber schnell wieder beiseite — nicht zuletzt dank dem gepfefferten Schwierigkeitsgrad (trotz dreier anwählbarer Abstufungen).

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA 59%
nicht geplant	Grafik: 52% Sound: 47%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 59%	**C 64**
Grafik: 54% Sound: 33%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

SCHRÄGER VOGEL

Wings of Death

Was braucht der Actionspieler zum Glück? Erlesene Extrawaffen, reichhaltige Gegnerformationen und viel Tempo. Mit all jenen Elementen ist Thalions neues Ballerspiel "Wings of Death" reichhaltig ausgestattet. Bei diesem sichtlich vom Spielautomaten "Dragon Spirit" inspirierten Vertikal-Scroller steuert Ihr einen Vogel, der sich seinen Weg durch sieben Fantasy-Welten schießt. Die ersten beiden Levels verlaufen noch recht gemütlich, doch ab der dritten Stufe wird's ernsthaft hektisch. Am Ende jedes Levels wartet der unvermeidliche Obergegner, der mit einer speziellen Taktik ausgeschaltet werden muß.

So manches Gegner-Sprite hinterläßt eine Extrakapsel. Am wichtigsten sind die Waffen, von denen es fünf Grundtypen gibt. Die Standardkanone feuert dreieckige Geschosse ab, durch Umrüstextras kommt Ihr zu einem starren, aber durchschlagkräftigen Laserstrahl, einer Kanone, die ballongroße Kaliber verschießt, einem Streuschuß, der beim Aufprall ein paar Splitter in die Landschaft jagt, sowie einem feurigen Flammenpuster. Jede dieser fünf Waffen könnt Ihr je fünfmal verbessern, indem Ihr wiederholt das entsprechende Extrasymbol schnappt. In fast jedem Level gibt es eine Art Idealwaffe; bei all dem Geballer darf eine Prise Spieltaktik nicht fehlen.

Des weiteren im umfangreichen Extraaufgebot: Bonuspunkte (der Score rutscht rauf), Extraleben (könnt Ihr gut gebrauchen), Herzchen (setzen die Schadensanzeige auf Null zurück), "A"s (sorgen für Autofeuer), Satelliten (umkreisen Euren Vogel und stürzen sich auf Gegner), Flügel (sorgen für mehr Tempo), Schutzschilder (heiß begehrt an kritische Stellen) und Smart Bombs (putzen traditionell alles weg, was sich gerade auf dem Bildschirm tummelt). Hütet Euch aber vor dem gemeinen Totenkopf: Sammelt man ihn ein, wird Euer Waffentyp auf Stufe 1 herabgesetzt und alle anderen Extras verlieren ihre Wirkung — Knirsch! *hl*


Farbenprächtige Grafik macht jeden Level zum Erlebnis (ST)

Super!

Programmierer Marc Rosocha scheint ein paar gute Videospiele aufmerksam studiert zu haben. In Wings of Death findet man Spurenelemente von PC-Engine-Klassikern wie "Dragon Spirit", "Tiger Heli" und "Gunhed", ohne daß es dem Programm dadurch an Eigenständigkeit mangelt. Ich hätte nicht geglaubt, daß ein ST so viele Sprites, sanftes Scrolling, Action, Digi-Musik und Sprachausgabe auf einmal verkraftet, ohne daß seine CPU schmilzt. Der Schwierigkeitsgrad ist happig, doch dank vier "Continues" kommt so schnell kein Frust auf. Bei Wings of Death fliegen die Fetzen mit Überschall; so manche müde Automatenumsetzung für Computer darf sich an diesem Action-Feuerwerk mehrere Scheiben abschneiden.

Gut!

Wow! Die Masse an Sprites, die sich bei "Wings of Death" auf dem Bildschirm tummelt, ist schon fast rekordverdächtig. Was dem verwöhnten Ballerfreund hier an Action geboten wird, bringt den Adrenalinhaushalt völlig durcheinander und strapaziert den Feuerknopfmuskel. Massenweise Extrawaffen, ausgeklügelte Gegnerformationen, Bilderbuchgrafik sowie spitzen Soundeffekte und Musik findet man auf dem ST nicht alle Tage. Warum gibt's dann kein "Einser-Gesicht"? Ganz einfach: Ab dem dritten Level wird mir Wings of Death eine Spur zu hektisch. Außerdem kann man teilweise die eigenen Schüsse von denen der Gegner kaum unterscheiden. Ansonsten ist Wings of Death das beste Actionspiel, das 1990 für den ST erschienen ist.



Genre: Action
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 77%	**C 64**
Grafik: 82% Sound: 79%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	


Husch, husch, schnell die Kapseln aufsammeln. Nur von den Totenköpfen solltet Ihr die Finger lassen (ST).


Extrawaffenausbau: Was als Schüßchen beginnt...


...steigert sich in insgesamt fünf Ausbaustufen allmählich...


...zur fulminanten Feuerkraft, die Aliens in die Flucht schlägt.

DER GEIST IN DER MASCHINE

Simulcra

Die Kriege der Zukunft werden in dem Supercomputer "Simulcra" ausgetragen, der ein elektronisches Schlachtfeld simuliert. Diese künstliche Welt können exzellente Piloten mit einem speziellen Fahrzeug betreten — der Science-fiction-Streifen "Tron" läßt schön grüßen. Eines Tages passiert mit Simulcra ein Malheur, das auch schon manch ehrbaren Heimcomputer lahmgelegt hat: Ein Virus befällt das System. Als Folge werden die insgesamt 30 Kampfszenarien von roten Energiebarrieren abgeschirmt. Indem er die Generatoren abschießt, welche die Barrieren aufrechterhalten, könnte ein geschickter Pilot die Energiesperren vernichten und Simulcra wieder unter Kontrolle bringen. Doch dazu muß er sich in allen 30 Levels mit den Verteidigungsanlagen anlegen — und Simulcra ist darauf programmiert, Euch die heißeste Elektronenschlacht Eurer Pilotenkarriere zu liefern.

Das Gefährt, mit dem Ihr Einlaß in das simulierte Schlachtfeld findet, nennt sich SVR. Ihr könnt mit ihm in einer Art Panzer-Modus auf dem Boden herumtuckern, aber auch ein paar Flügel ausfahren und dank einer Prise Extraschub eine kurze Runde in der Luft drehen. Die 30 Levels sind in sechs Zonen mit je fünf Abschnitten unterteilt. Habt Ihr eine neue Zone erreicht, könnt Ihr später an dieser Stelle auch dann weiterspielen, wenn alle Leben verbraucht wurden. Das bizarre Szenario der simulierten Kampfzonen wird in ausgefüllter 3D-Grafik dargestellt. Zu Euren Gegnern gehören sowohl Bodengeschütze als auch herumsausende Panzer und Angreifer aus der Luft. Ihr beginnt die Mission mit unversehrten Schutzschilden und der unverzichtbaren Bordkanone, die Euch im ganzen Spiel erhalten bleibt. Doch ganz ohne Extras muß man sich nicht durchschlagen; einige Gegner hinterlassen bei ihrer Vernichtung wertvolle Kapseln. Für viel Übersicht sorgt der Radarschirm, der am unteren Bildrand eingeblendet werden kann. Hohe Durchschlagskraft zeichnen die Raketen aus, die in Verbindung mit einem Zielsystem auch den robustesten Gegnern das Fürchten lehren. Mit einem ECM-System hält man sich wiederum gegnerische Raketen vom Leibe, "Speed ups" machen Euer Gefährt schneller sowie wendiger, und die recht großzügig verstreuten Extraleben kann man bald gut gebrauchen. *hl*



Ein Virus hat die roten Barrieren verursacht, die den Supercomputer Simulcra lahmlegen (ST)



Sie befinden sich hier: Ein Blick auf die Übersichtkarte (ST)

Gut!



Die Programmierer scheinen den Kinofilm "Tron" zu mögen: Die Generatoren und die "Desintegrier-Bolzen" kommen mir sehr bekannt vor. Ein Lob der Grafik, sie ist enorm schnell und gibt dem Spiel einen Hauch gepflegter Hektik. Manchmal wird's fast zu flott, denn während der Gleiter dreht, hat man kaum noch eine Chance, gezielt zu ballern. Simulcra ist sicherlich nicht die Spitze des 3D-Action-Genres, aber ein würdiger Vertreter. Wer Interphase mochte, wird bei Simulcra seinen Spaß haben. Ein kleiner Nachteil: Das Spiel ist nicht sonderlich umfangreich. Man kommt ohne größere Schwierigkeiten in den vierten Level; danach wird's allerdings recht anspruchsvoll.



Am Ende der Vektor-Autobahn lauert ein Geschütz (ST)

Gut!



Was beim Konkurrenzspiel "Rotox" furchtbar in die Hose ging, klappt bei Simulcra wie geschmiert: Die Mischung aus berechneter 3D-Grafik und Baller-Spielprinzip. Die Grafik ist nicht nur angenehm schnell, sondern auch atmosphärisch hervorragend gelungen. Farbwahl, Schattierungseffekte und partikelstrotzende Wonne-Explosionen sind eine Augenweide; man nimmt dem Spiel sogar die abstruse Hintergrundstory ab und hat das Gefühl, durch eine elektronische Welt zu flitzen. Dieses dekorative Szenario tut dem Programm gut, denn im Prinzip ist es nichts weiter als eine geschickte Variante des sattsam bekannten "Treffen und nicht getroffen werden" mit ein paar netten Extras. Die Suche nach den Energiegeneratoren, das Umschalten zwischen Flug- und Boden-Modus und die Orientierung in den Vektorlabyrinthen addieren sich zu einer adretten strategischen Prise, die Simulcra zu einem der geistreicheren Actionspiele macht. Auf jeden Fall einmal anspielen.



Genre: Action
Hersteller: Microstyle, Zirka-Preis: 85 Mark

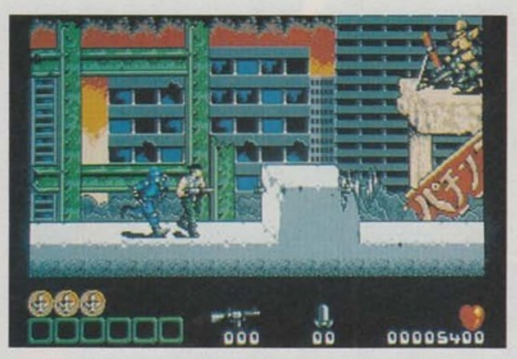
MS-DOS	**AMIGA**
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 75%	**C 64**
Grafik: 77% Sound: 68%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

Bin schon unterwegs!









Hier fliegt täglich frisches Blei aus eigener Herstellung (Amiga)

WIDERSTAND IST ZWECKLOS

Midnight Resistance

Sind wirklich so viele Wissenschaftler verrückt, wie es in den Hintergrundstorys zu Computerspielen der Fall ist? Wenn ja, dann müßte man hinter jedem zweiten Akademiker einen üblen Schurken wie "King Crimson" vermuten. Auch ohne Promovierung plant dieser wahnsinnige Forscher die Eroberung der Erde; nur die furchtlosen Jungs des mitternächtlichen Widerstands stellen sich ihm entgegen. "Midnight Resistance" nennt sich die Umsetzung eines Data East-Automaten. In insgesamt neun, meist horizontal scrollenden, Levels steuert Ihr einen furchtlosen Kämpfer, der sich den Helfershelfern von King Crimson entgegenstellt (bei der Amiga-Version dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig ran). Am Ende jedes Levels darf man bis zu zwei Extrawaffen erwerben, die gegen Schlüssel eingetauscht werden. Bei all der Knallerei müßt Ihr fleißig klettern und krabbeln, wobei die Steuerung Manöver wie die Änderung des Schußwinkels erlaubt. Wenn alle drei Leben verbraucht sind, dürft Ihr fünfmal mit Continue weitermachen. *hl*



Überdurchschnittlich gut gelungen: Midnight Resistance haucht der alten Spielmasche mit dem wild um sich ballernden Einzelkämpfer neues Leben ein. Die Extrawaffen sind abwechslungsreich und die Levels voller Überraschungen, wenn auch teilweise etwas kurz geraten. Vor allem die Amiga-Version mit dem Zwei-Spieler-Modus wirkt wie aus dem Ei gepellt, lediglich die kontrastarme Farbwahl stört. Auf dem Atari wird der Spielspaß dadurch geschmälert, daß erst gescrollt wird, wenn sich Eure Spielfigur dem Bildrand nähert. Unterm Strich ein grundsolider, vor allem auf dem Amiga gut spielbarer Actionreißer.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 70%
nicht geplant	Grafik: 73% Sound: 68%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 56%	**C 64**
Grafik: 67% Sound: 51%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	



Da lacht der Zahnarzt: Jede Plombe vibriert (Amiga)

GASSENHAUER

Shadow Warriors

Salto links, Fußtritt rechts: Im ungesüßten "Double Dragon"-Prügelstil dürft Ihr Euch bei "Shadow Warriors" durch sechs Levels holzen. Held des Geschehens ist ein elegant verschleierter Kämpfer, der sich mit exquisiten Ninjitsu-Techniken durch zwielichtige Hinterhöfe haut. Hier lungern die Diener eines grauenvollen Dämons herum, der am Ende des letzten Levels wartet. Seine Helfershelfer haben die Gestalt der ganz alltäglichen Typen, die man nach Vorstellung der Programmierer in jedem besseren Großstadt-Slum trifft: Finstere Schläger mit Eishockeymasken, bärtige Gesellen, die mit Baumstämmen um sich werfen und viele andere nette Leute tummeln sich auf dem Asphalt. Mit den prügelspielüblichen Sprüngen, Hieben und Tritten gebt Ihr den zahlreichen Angreifern Saures, die meistens versuchen, Euch von zwei Seiten in die Zange zu nehmen. Geht beim Gerangel eine Kiste oder ein Mülleimer zu Bruch, taucht oft ein Extra auf. Neben Punkten, Zusatzenergie und Bonusleben winkt ein Schwert (ein stichhaltiges Argument...) *hl*

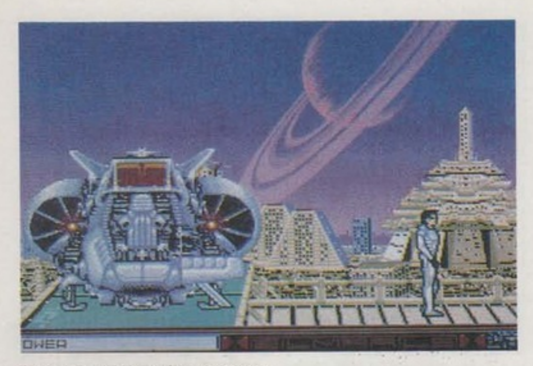


Ich bekenne mich: Der Sinn des Lebens liegt meiner Meinung nach nicht unbedingt darin, sich mit Dutzenden von Sprites gleichzeitig herumzuprügeln, selbige durch die Gossen zu wirbeln und fleißig Kopfnüsse zu kassieren. Nichts gegen ein knackiges Actionspiel, aber Shadow Warriors ist eines der wirren, mäßig spielbaren und übertrieben schweren "Prügel-für-alle"-Programme, deren Unterhaltungswert dem grafischen Aufwand nicht gerecht wird. Die Schurken sehen schön schurkig aus und die Steuerung hat ein paar schicke Manöver zu bieten, aber auf Dauer ist das Spiel zu simpel, konfus und dumpf.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 31%
nicht geplant	Grafik: 70% Sound: 53%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Die bunte Welt der Zukunft (Amiga)

LOST IN SPACE

Starblade

Gnadenlose Außerirdische, die von Insekten abstammenden Cephalhydras, haben die Erdlinge fast gänzlich ausgerottet. Unsere Aufgabe ist es, im Sauseschritt durch das All zu düsen und die Monster zu vernichten. Natürlich nicht mit irgendeinem Second-Hand-Raumschiff, sondern mit der "Starblade", dem Besten, was die Menschheit an Waffentechnologie zu bieten hat. In der Raumschiffzentrale wählen wir über Menüs den nächsten Zielstern an und gehen dann mit "Hyper-Space" auf die Reise. Natürlich halten die Aliens gar nichts davon und sparen nicht mit Laserschüssen, die wir in einer Actionsequenz abwehren müssen. Neben dem Blick aus der Frontscheibe unseres Flitzers bietet "Starblade" auch noch ausgedehnte Spaziergänge durch die leeren Korridore des Raumers. So kann man den Maschinenraum besuchen und defekte Mikrochips austauschen. Mit einem Shuttle landet man auf den Planeten. Dort metzeln wir mit einem Laserschwert Insekten-Sprites und treiben Handel mit freundlichen Außerirdischen. *vw*

Na ja...

So ein Ärger! Wieder wurde eine gute Spielidee im All zu Schanden geflogen. Dabei hätte "Starblade" ein prima Action-Adventure werden können: Handel mit Rohstoffen und High-Technologie, Kämpfe mit Außerirdischen und eine sehr stimmungsvolle Grafik (Jeder Planet sieht anders aus). All diese guten Zutaten wiegen aber nicht den zähen Spielfluß auf. Man läuft im Schiff herum, besteigt das Shuttle, landet auf diversen Planeten und kämpft mit dem Laserschwert. Nächster Planet — dasselbe Spiel. Dieses grafisch aufgeblasene Minimal-"Elite" ist so spannend wie ein Schwarzes Loch im All.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

System	Wertung	Grafik	Sound	Schwierigkeit
MS-DOS	39%	60%	38%	leicht
AMIGA	39%	65%	41%	leicht
ATARI ST	39%	65%	41%	leicht
C 64	nicht geplant			



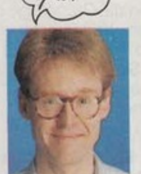
Im Panzer hält mich keiner auf (MS-DOS/VGA)

SPASS-QUINTETT

Future Classics

Wenn im Sommer die Sonne vom Himmel brennt, dann ist die Zeit der kleinen und einfachen Spiele, bei denen man sich nicht das Gehirn zermartern muß. Die Spielesammlung "Future Classics Collection" bietet gleich fünf davon. "Blockalanche", eine Mischung aus "Tetris" und "Blockhole", lädt zum Grübeln ein. Bei "Lost'n Maze" düst man durch ein 3D-Labyrinth und sammelt unter Zeitdruck Schätze ein. Bei "Diskman" und "Diet Riot" stand offensichtlich "Pac Man" Pate. In zwei aus der Vogelperspektive dargestellten Labyrinthen sammelt man Disketten und Diätnahrung auf, ohne sich dabei von gefräßigen Monstern und fetten Hotdogs erwischen zu lassen. In "Tankbattle" schließlich schaut man von oben in einen Sandkasten und liefert sich heiße Gefechte mit dem Computer oder einem menschlichen Gegner. "Future Classics Collection" bietet AdLib-Sound und unterstützt alle Grafikkarten. Drei unterschiedlich starke Computergegner sorgen für zusätzliche Motivation, den Highscore in neuen Höhen zu treiben. *vw*

Gut!



Die "Future Classics Collection" macht einen Riesenspaß. Endlich mal eine Spielesammlung, die auch im Detail überzeugen kann und einen durchdachten Eindruck macht. Das gilt sowohl für die Steuerung als auch für das Spieldesign. Die Computergegner sind eine echte Herausforderung, wenn kein zweiter Mitspieler zur Hand ist. Besonders an "Tankbattle" habe ich Gefallen gefunden. Wenn man den Panzer eines Kumpels verschrottet, dann kommt Freude auf. Natürlich wird keine Langzeitmotivation für Monate geboten, aber für ein flottes Spielchen zwischendurch ist diese Sammlung allemal gut.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS 62%	AMIGA
Grafik: 46% Sound: 47%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	

ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant



Oh Libero, wo bist du? (ST)

2 X 11 IN 3D

Soccer Challenge

Was hat "International Soccer Challenge" zu bieten, um sich von den zahlreichen anderen Vertretern des Kicker-Genres abzuheben? Antwort: die dritte Dimension. Betrachtet man die Fußballer-Sprites bei Sport-Simulationen in der Regel von oben oder von der Seite, zeigt Soccer Challenge das Spielgeschehen in ausgefüllter 3D-Vektorgrafik. Ihr seht den Platz aus der Sicht eines Spielers. Rennt man z.B. auf das Tor zu, wird es allmählich größer. Ihr könnt entweder die Fußball-WM 1990 nachspielen oder in der Super-Liga starten, in der sich 16 internationale Spitzenclubs im Punktspiel-Betrieb messen. Der Spielstand kann zwischendurch gespeichert werden. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade und zwei Spiel-Modi: Entweder steuert Ihr immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist oder einen bestimmten Kicker, der Zuspiele der computergesteuerten Kameraden anfordern kann. Wichtige Standardspielzüge wie Ecken, Elfmeter oder Pässe dürfen auch geübt werden. Ein Zwei-Spieler-Modus mußte wegen der Grafikdarstellung entfallen. *hl*

Geht so



Die Grafik ist schnell, die Steuerung passabel, doch der Spielwitz kommt nicht mal in die Nähe eines UEFA-Cup-Platzes. Fußball mit 3D-Perspektive mag eine tolle Idee sein, aber die Spielbarkeit von Soccer Challenge erreicht nicht die Qualität der besseren zweidimensionalen Konkurrenztitel wie "Emlyn Hughes" oder "Kick Off 2". Der Haken am 3D ist in diesem Fall die eingeschränkte Übersichtlichkeit. Das ständige Linsen zur Karte am rechten Bildrand hat mich genervt; schon bald verlegt man sich auf ellenlange Dribblings und gibt die Kombinationsversuche auf. Es fehlt an spieltechnischen Finessen.

STECKBRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: MicroStyle, Zirka-Preis: 85 Mark

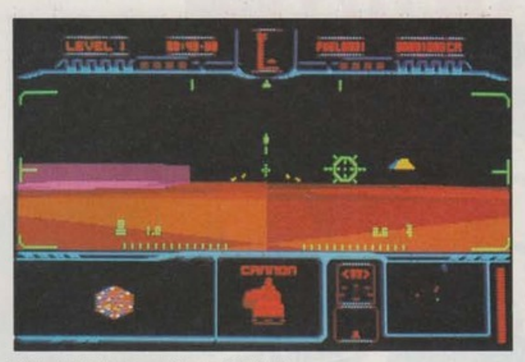
MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung

ATARI ST 42%	C 64
Grafik: 67% Sound: 43%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

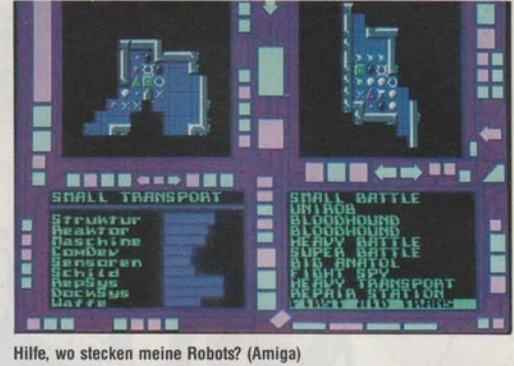


Holt Euch die beiden - beim Händler oder am Kiosk!

Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar bei München.



Hilfe, die Polygone greifen an! (Amiga)



Hilfe, wo stecken meine Robots? (Amiga)

3D-SALAT

Matrix Marauders

Dreidimensionale Rennspiele sind im Augenblick unter Programmierern besonders beliebt. Auch bei "Matrix Marauders" von Psygnosis dürfen wir uns in Vektorlandschaften tummeln. Wieder einmal steht das ultimative Rennspiel der Galaxis auf dem Programm. In unserem superschnellen Gleiter werden wir in der "Arena ohne Wiederkehr" abgesetzt und treten gegen die fixesten Jungs der Milchstraße an. Aber nicht nur Schnelligkeit und fahrerische Qualitäten sind auf der Polygonstrecke gefragt; es heißt mal wieder "lasern" und metzeln, was das Zeug hält. Nur wenn wir unter den letzten drei Überlebenden sind, haben wir die Strecke geschafft und dürfen den nächsten Abschnitt befahren. Ist eine Ebene abgeräumt, können wir während des Boxenstopps unseren anfangs noch etwas kümmerlichen Gleiter tüchtig aufmotzen. Unterschiedlichste Bewaffnung ist ebenso im Angebot wie stärkere Motoren und eine härtere Panzerung. In der Reparaturbox werden Dellen in unserer Maschine schnell wieder ausgebeult. *vw*

Na ja...

Mal was Neues: ein Spiel für Mutanten (zur Steuerung unserer Blechbüchse wäre ein dritter Arm angebracht). Mit rechtem und linkem Arm bedienen wir Steuerung und Feuerknopf, der dritte Arm schaltet auf der Tastatur, Zielerfassung, Sprung und Zentrierung der Optik ein. Die Spieletester müssen wahre Könner ihres Fachs gewesen sein. Auch daß man dauernd von hinten beschossen wird, trägt nicht gerade zur Spielfreude bei. Ruckzuck ist der Gleiter in Fetzen, ohne daß man überhaupt einen Gegner zu Gesicht bekommen hat. Da kann ein echter Marodeur nur vor Wut in das Armaturenbrett beißen.

STECKBRIEF

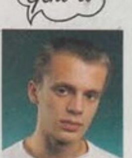
Genre: Action
Hersteller: Psyclapse, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA 32%
nicht geplant	Grafik: 48% Sound: 39%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

ROBOTER-RANDALE

Robot Commander

Bereit für einen Trip in eine trostlose Zukunft, wo sich Armeen ferngesteuerter Roboter Tag für Tag in den Korridoren gigantischer Gebäudekomplexe erbitterte Gefechte liefern? Ihnen, wahlweise auch einem zweiten Spieler, fällt die Aufgabe zu, das Kommando über eine der beiden Seiten zu übernehmen und so die Aktionen von bis zu 100 der aggressiven Blechkumpel zu koordinieren. Vor Beginn des Gemetzels stellen Sie sich Ihre Armee selbst zusammen. Dabei können Sie auf verschiedene Robotertypen zurückgreifen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, eigene Kampfroboter zu entwerfen bzw. die Eigenschaften schon vorhandener zu modifizieren. Selbst das Schlachtfeld kann man nach eigenen Wünschen erstellen. Haben beide Truppen Aufstellung genommen, stehen jedem Spieler zwei Windows zur Verfügung. Das erste zeigt stets den Kartenausschnitt, der im Bereich des angewählten Roboters liegt. Im zweiten befindet sich ein Befehlsmenü, mit dem Sie jeden Roboter individuell ansprechen können. *wi*

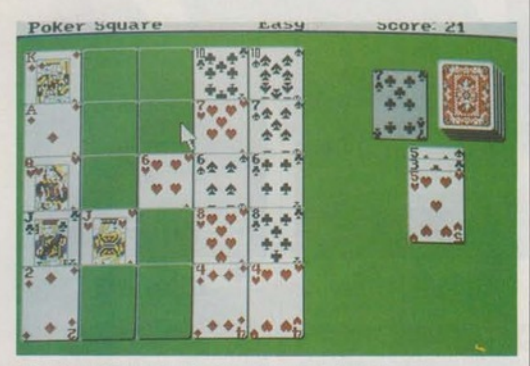


Die zahlreichen Editorfunktionen für die Roboter und das Schlachtfeld sind es, die dieser sonst leider recht farblosen Konflikt-Simulation Tiefe geben. Phantasievolle Naturen mit einem Faible fürs Taktische werden wahrscheinlich trotzdem einige Stunden Spaß daran haben, zudem Editor und Spiel relativ einfach zu handhaben sind. Das Handbuch ist in Deutsch und läßt nur eine Aufstellung der Grafik-Icons für die verschiedenen Robottypen vermissen. Fraglich nur, ob die biedere Grafik und das Fehlen jeglicher Musik und Soundeffekte nicht auch auf die Strategiefans unter den Amiga-Besitzern abschreckend wirken.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: United Software, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA 46%
nicht geplant	Grafik: 24% Sound: 0%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



28 Patience-Varianten auf nüchternen Magen (MS-DOS/EGA)

ES IST ZUM HOYLEN

Hoyle 2: Solitaire

Frage: Wieviel Varianten des Kartenspiel-Zeitvertreibs "Patiencen legen" bringt ein zu allem entschlossener Programmierer auf zwei Disketten unter? Antwort: 28. Bei "Hoyle Book of Games Volume 2: Solitaire" dreht sich alles ums einsame Kartenablegen. Für jede der 28 Varianten gibt es zwei Schwierigkeitsgrade. Die Regeln werden im Handbuch sowie auf dem Bildschirm erklärt (allerdings nur in Englisch). Abgesehen davon, daß die Computer-Karten nicht vom Winde verweht werden, wenn man heftig aufs Blatt niest, bietet diese Software-Adaption keine sonderlichen Vorteile gegenüber dem "richtigen" Patiencenlegen. Fürs gekonnte Kartensortieren werden zwar Punkte spendiert, doch an simple Motivationsheber wie eine High-Score-Liste hat niemand gedacht. Rechnet also lieber nicht nach, wie viele Kartenspiele Ihr anstelle des recht teuren Programms kaufen könntet.

Die PC-Version läuft mit 512 KByte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- und VGA-Karten (nutzt aber lediglich die EGA-Farbpalette aus). *hl*



Nachdem das erste Hoyle-Programm eine recht nette Mischung aus verschiedenen Kartenspielen gegen witzige Computergegner bot, zeichnet sich der Nachfolger durch markerschütternde Langeweile aus. Patiencen legen in 28 wenig erregenden Varianten, bis einem die Spielkarten aus der Nase rieseln — von einem über 100 Mark teuren Programm erwarte ich eigentlich mehr. Die Frage, wer dieses Spiel kaufen soll, scheint auch den Hersteller tief bewegt zu haben. Auf der Packung befindet sich der verzweifelte Hinweis "Läuft toll auf Laptops! Die perfekte Art, sich während Flugreisen die Zeit zu vertreiben".

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 30%	**AMIGA**
Grafik: 34% Sound: 40%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



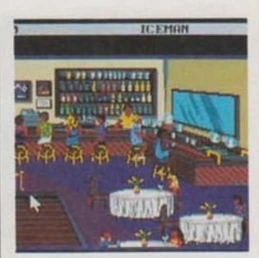


Last Ninja II

Anfang 1988 durfte der letzte Ninja auf dem C 64 New York von allerlei Gesindel befreien, jetzt können sich auch die Besitzer anderer Systeme an diesem 3D-Arcade-Adventure versuchen. Am Spielprinzip und an der gewöhnungsbedürftigen Steuerung hat sich nichts geändert. Grafik, Musik und Soundeffekte wurden leider nur geringfügig aufgepeppt. Wer's damals gemocht hat, kann ja in den 90er Jahre-Ninja noch mal reinspielen, mir persönlich kommt er zu spät. *wi*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: System 3
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	52%
Grafik: 58%	Sound: 49%
Schwierigkeit: mittel	



Ice Man

Satte fünf Disketten braucht der Geheimagent für seine Mission. Man kann sich denken, was einen erwartet, wenn man keine Hard-Disk hat: die gute, alte "Diskettenwechselorgie". Spielerisch ist alles beim alten geblieben. Nur ist der gute Agent etwas fußlahm; sobald eine Animation in seine Nähe kommt, wird er zur Schnecke. Wen längere Ladezeiten nicht stören, bekommt ein recht komplexes Adventure mit interessantem Spionage-Flair und netten Soundeffekten — 1 MByte braucht man dazu. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 110 Mark

AMIGA	72%
Grafik: 73%	Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel	

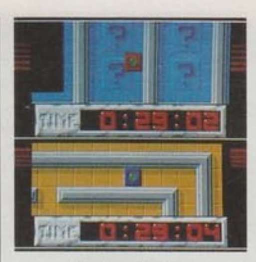


Thunderstrike

Pfui! Da schaffen es die Programmierer, Schneckengrafik und Ruckanimation auf dem Amiga hinzuschludern. Da ist das PC-Vorbild um Klassen flotter (dabei ist eigentlich der PC bei schnellen Actionspielen gehandikapt). Außerdem kann man nur noch mit der Maus steuern, was einen schnell zum Fluchen bringt, denn mit der Tastatur ging's deutlich präziser — und das ist hier zum Überleben essentiell. Wie man so bei diesem schweren Spiel höhere Levels schaffen soll, ist mir schleierhaft. *al*

Genre: Action
Hersteller: Millennium
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	55%
Grafik: 65%	Sound: 35%
Schwierigkeit: schwer	



Labyrinth

"Warum? Warum nur..." lauten die letzten Worte der Anleitung. Dem ist eigentlich nichts mehr hinzuzufügen. Man kurvt allein oder zu zweit mit einem Klotz (fuzzlig & fürchterlich) durch ein Labyrinth (wie spannend...) und sucht — den Ausgang (Ooh!). Danach erscheint ein neues Labyrinth (Ah! Toller Einfall!). Wer nicht schon vor dem ersten Ausgang schnarcht (Vor Langeweile? Vor Wut?), stößt auf ein bis zwei Extras ("Aha, zurück zum Anfang — nett!") und Sackgassen en masse. Gemein. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 60 Mark

AMIGA	10%
Grafik: 15%	Sound: 31%
Schwierigkeit: mittel	



Pipe Rider

Liebe Leute, das ist nicht mehr zeitgerecht. Für ein Ballerspiel Baujahr '90 ist "Pipe Rider" eindeutig zu schlicht und viel zu eintönig. Ein paar windige Extras und mehrere Feindformationen reichen nicht aus. Das angestaubte Spielprinzip (bis zu zwei unterschiedlich plazierte Kanonen feuern auf eine Kette von hereinstürzenden Aliens — Scrolling? Nein, danke!) sorgt schon nach wenigen "Game Overs" für ausgeprägte Langeweile. Lieber spiel' ich das altehrwürdige "Space Invaders". *mg*

Genre: Action
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 60 Mark

AMIGA	17%
Grafik: 26%	Sound: 25%
Schwierigkeit: mittel	



Dynasty Wars

Beim Sippenkrieg bleibt in "Dynasty Wars" kein Säbel trocken. Vom Pferd aus metzelt man acht farbenprächtige Levels lang die Schergen des bösen Nachbarclans nieder. Magische Extrakräfte vom Feuersturm bis zum gezielten Steinschlag helfen in brenzligen Situationen. Die Amiga-Umsetzung ist ein getreues Ebenbild der in Ausgabe 8/90 getesteten ST-Version. Das reichlich lahme Scrolling ist allerdings eine Beleidigung für jeden Amiga. Spielerisch bleibt Dynasty Wars ein Fall fürs Mittelfeld. *hl*

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

AMIGA	52%
Grafik: 64%	Sound: 63%
Schwierigkeit: leicht	

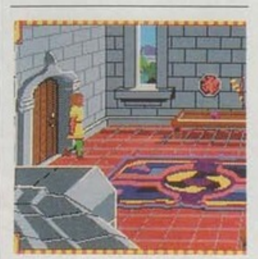


King's Quest IV

Die Abenteuer mit der schmuck bezopften Königstochter Rosella gibt's jetzt auch auf dem Amiga. Im Gegensatz zur piepsigen PC-Version hat man den Sound kräftig aufgepeppt: Die Vöglein zwitschern, das Einhorn scharrt und die Zwerglein hämmern gar allerliebst. Doch das braucht leider Ladezeit und mindestens 1 MByte RAM, so daß man fluchend auf das nächste Bild wartet. Eine Hard-Disk ist empfehlenswert. Das Adventure selbst ist witzig, einen Test findet Ihr in *POWER PLAY* 3/89. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA	72%
Grafik: 77%	Sound: 56%
Schwierigkeit: mittel	

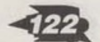


Conquest of Camelot

Sierras Adventure "Conquest of Camelot" kommt nun auf sechs Disketten auch für den Amiga daher. König Arthus auf der Suche nach dem Heiligen Gral. In alter Sierra-Tradition wandert man durch die Landschaft, löst recht schwere Rätsel und unterhält sich mit den anderen Figuren. Gehobene Adventure-Kost für den prallen Geldbeutel. Ohne 1 MByte RAM läuft auf dem Amiga allerdings keine Gralssuche ab. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 133 Mark

AMIGA	70%
Grafik: 76%	Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel	



64'er SOFTWARE EXTRA

SOFTWARE DER EXTRAKLASSE

Grafik



64'er Extra Nr. 1: The Best of Grafik
Giga-CAD, Hi-Eddi, Title-Wizzard, Filmkonverter.
Bestell-Nr. 38701
DM 49,90*



64'er Extra Nr. 2: The Best of Grafik
Tolle Grafik-Erweiterungen.
Bestell-Nr. 38702
DM 39,90*



64'er Extra Nr. 3: The Best of Grafik
Erweiterungen für Grafik und Spiele. 3-D-Trickfilm, Apfelmännchen, Super-Hardcopies.
Bestell-Nr. 38703
DM 39,90*



64'er Extra Nr. 17: Aus der Wunderwelt der Grafik
EGA: Sramycs Sprite-Graphics: 51 neue Basic-Befehle.
Bestell-Nr. 38757
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 18: Das Beste aus der Welt der Grafik
Ped, Dreher, Perspektiven: Grafiken mit räumlicher Tiefe versehen.
Bestell-Nr. 38758
DM 49,–*

Spiele



64'er Extra Nr. 4: Abenteuer-Spiele
Robox: Adventure. Scotland Yard: Kriminaladventure.
Bestell-Nr. 38704
DM 29,90*



64'er Extra Nr. 15: Abenteuer-Spiele
»Der verlassene Planet« und »Mission«. Befreien Sie die Erde von den Dämonen.
Bestell-Nr. 38730
DM 39,–*



64'er Extra Nr. 21: Spiele
Drei Spiele mit Level-Editor durch Labyrinthe voller Gefahren: Wizerior, Ylcodrom und Drugs.
Bestell-Nr. 38738
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 23: Medici/Tuor
Medici: Machen Sie Medici erneut mächtig ... Tuor: Sie suchen die verborgene Festung Gondolin.
Bestell-Nr. 38791
DM 49,–*

64'er Extra Nr. 20: Spiele
Labiration: Wettrennen in Labyrinthen. Wassermann: Tauchen nach Talern.
Agent-Test: Geist und Geschicklichkeitstest...
Bestell-Nr. 38737
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 10: Spiele
Rebound: Duell – eine Arena im Jahre 2574. Palobs – ganz entfernt von Dame.
Bestell-Nr. 38742
DM 39,–*

Anwendungen und Utilities

64'er Extra Nr. 6: The Best of Floppy-Tools
Programme für den täglichen Einsatz Ihrer Disketten-station.
Bestell-Nr. 38707
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 7: Programmier-Utilities
Eine Sammlung leistungsfähiger Basic-Befehlserweiterungen.
Bestell-Nr. 38716
DM 39,–*



64'er Extra Nr. 12: GSF-System
Ein leistungsstarkes Programmiersystem zum Schreiben von Programmen im GEM-Look.
Bestell-Nr. 38731
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 14: The Best of Anwendungen
Master-Tool, Smon und Promon, Mailbox, Datec.
Bestell-Nr. 38720
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 19: The Music-Assembler
Erstellen Sie auf einfachste Weise eigene Musikstücke!
Bestell-Nr. 38763
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 22: Disky
Manipulation von Disketten, Floppy-Programmierung.
Bestell-Nr. 38767
DM 49,–*

C 128 und Plus/4




128er Extra Nr. 1: The Best of 128er
Mastertext 128, Color Pack 1, Double-Ass, Utilities.
Bestell-Nr. 38712
DM 49,–*



128er Extra Nr. 3: Utilities
Graphic 128: Turbo Pascal wird grafikfähig. Super-Utilities: Hilfreiche Programme.
Bestell-Nr. 38713
DM 49,–*



128er Extra Nr. 2: Paint R.O.I.A.L.
Ein Malprogramm, das die höchste Auflösung Ihres C128 verwendet.
Bestell-Nr. 38736
DM 49,–*



64'er Extra Nr. 8: MasterBase Plus/4
Eine semiprofessionelle Dateiverwaltung mit vielen Leistungsmerkmalen.
Bestell-Nr. 38719
DM 49,–*

*Unverbindliche Preisempfehlung



Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser

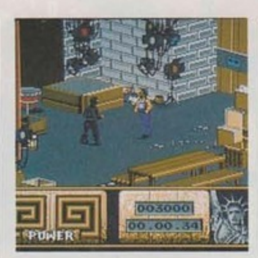
2302005



Red Storm Rising

Jetzt geht's mit dem Amiga "abwärts": Die U-Boot-Simulation "Red Storm Rising" ist da. Gegenüber der PC-Version wurde der Sound aufgebessert, sonst ist alles beim alten geblieben. Und das ist gut so, denn das Spiel nach dem Roman von Tom Clancy spielt sich wahnsinnig spannend. Wer sich von der schlichten Grafik nicht abschrecken läßt und auf exquisite Strategie, harte Gegenspieler und hitzige taktische Gefechte nicht verzichten will, sollte sich das Programm zulegen. *al*

Genre: Simulation	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 90 Mark	
AMIGA	**85%**
Grafik: 66%	**Sound: 48%**
Schwierigkeit: einstellbar	



Last Ninja II

Auch die ST-Version von "Last Ninja II" ist anscheinend so nahe wie möglich an dem C 64-Original gehalten. Die Grafik und die wenigen Soundeffekte sind einigermaßen ordentlich, die Hintergrundmusik schaltet man jedoch am besten ab. Was über den geringfügig schöneren Amiga-Ninja an anderer Stelle geschrieben wurde, gilt auch für diese Version, die übrigens zwei ganze Disketten füllt. Als Konvertierung akzeptabel, als Spiele-Neuerscheinung gerade noch Durchschnitt. *wi*

Genre: Action-Adventure	
Hersteller: System 3	
Zirka-Preis: 85 Mark	
ATARI ST	**51%**
Grafik: 58%	**Sound: 40%**
Schwierigkeit: mittel	



Thunderstrike

Das darf doch nicht wahr sein! Auch wenn der Amiga grafisch ein wenig mehr kann als der Atari ST, darf bei der Umsetzung doch nicht eine derartige Farbarmut herauskommen! Zusätzlich krankt "Thunderstrike" an denselben Symptomen wie die Amiga-Version. Dank "Nur Maus"-Steuerung ist der Gleiter viel zu schwammig zu kontrollieren. Dazu kommen Ruckel-Scrolling und ein etwas zu happiger Schwierigkeitsgrad. Nicht gerade eine gelungene Umsetzung der PC-Version. *al*

Genre: Action	
Hersteller: Millenium	
Zirka-Preis: 85 Mark	
ATARI ST	**55%**
Grafik: 63%	**Sound: 35%**
Schwierigkeit: schwer	



F19 Stealth Fighter

Schneller als das AT-Vorbild und mindestens genausogut spielbar – die Programmierer haben sich nicht darauf beschränkt, das Programm einfach "rüberzuziehen", sondern eine sehr gute, eigenständige Version programmiert. Am Spielverlauf selbst hat sich nichts geändert: aufsteigen, Bombe werfen, Gegner anstürmen, heimfliegen. Wer eine anständige, komplexe Flugsimulation mit dem inzwischen nicht mehr so geheimen Stealth-Bomber sucht, wird durchaus anständig bedient. *al*

Genre: Simulation	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 100 Mark	
ATARI ST	**72%**
Grafik: 78%	**Sound: 25%**
Schwierigkeit: einstellbar	



Turn it

Lobenswert: Die PC-Version des Tüftelspiels "Turn it" spielt sich genausogut wie die Amiga-Version. Immer noch geht's darum, unter Zeitdruck Steinchenpaare auf einem Spielfeld abzubauen – natürlich machen ein paar Sonderregeln das Leben schwer. Ein oder zwei Spieler können antreten, es gibt drei Schwierigkeitsstufen. Turn it fesselt mit Sicherheit einige Zeit an den Bildschirm. Das Programm unterstützt VGA-, EGA-, CGA- und Hercules-Karten und kommt mit 512 KByte RAM aus. *al*

Genre: Denkspiel	
Hersteller: Kingsoft	
Zirka-Preis: 40 Mark	
MS-DOS	**80%**
Grafik: 63%	**Sound: 20%**
Schwierigkeit: einstellbar	



Sim City

Auf Amiga und PC sorgte die originelle Stadt-Simulation "Sim City" bereits für viel Kritikerlob und dralle Verkaufszahlen. Spielerisch hat sich auf dem Atari nichts geändert: Als Städteplaner und Bürgermeister müßt Ihr eine Metropole entwerfen, in der Wirtschaft und Nahverkehr funktionieren und die Umweltverschmutzung nicht die halbe Bevölkerung zum Wegziehen veranlaßt. Eine starke Umsetzung, die aber leider nicht die hochauflösende Edelgrafik der PC/EGA-Version bietet. *hl*

Genre: Simulation	
Hersteller: Maxis/Infogrames	
Zirka-Preis: 100 Mark	
ATARI ST	**81%**
Grafik: 54%	**Sound: 22%**
Schwierigkeit: mittel	



Rotox

Der rasant rotierende Roboter aus dem Actionspiel "Rotox" treibt nun auch sein Unwesen auf MS-DOS-PCs. Leider bleibt's auch hier beim mangelhaften Actionspiel, das nur durch den grafischen Dreheffekt des Bildschirms beeindrucken kann. Die Grafik sieht unter VGA erträglich, unter EGA und CGA dürftig aus. Für meinen Teil kann der Rotox-Roboter verrosten. Wer ein zünftiges Ballerspiel für seinen heimischen PC sucht, sollte lieber auf das viel bessere "Xenon 2" zurückgreifen. *mh*

Genre: Action	
Hersteller: U.S. Gold	
Zirka-Preis: 85 Mark	
MS-DOS	**40%**
Grafik: 58%	**Sound: 12%**
Schwierigkeit: mittel	



PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Klax

Wie schon die Amiga- und ST-Umsetzungen der genialen Geschicklichkeits-Grübelei "Klax" bietet auch die MS-DOS-Version uneingeschränkten Spielspaß. Alle Grafikmodi werden unterstützt (von Hercules bis VGA). Wer auf Denkspiele mit Geschicklichkeits-Touch steht, der kommt an Klax nicht vorbei. Der Sound war in unserer Testversion leider noch nicht eingebaut. *mg*

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Tengen/Domark	
Zirka-Preis: 80 Mark	
MS-DOS	**89%**
Grafik: 53%	**Sound: –%**
Schwierigkeit: mittel	



Treasure Trap

Auch PC-Besitzer können jetzt in die Tiefen des Atlantiks abtauchen und auf Schatzsuche gehen. In einem Schiffswrack muß man so viele Goldbarren aufsammeln, wie es geht. Krabben, Quallen und anderes Unterwassergetier gilt es natürlich zu vermeiden. Leider hält sich, wie bei der Amiga-Version, auch auf dem PC die Spannung in Grenzen. Da helfen auch VGA-Grafik und AdLib-Sound nicht weiter. Spielspaß auf Tauchstation. *vw*

Genre: Adventure	
Hersteller: Electronic Zoo	
Zirka-Preis: 80 Mark	
MS-DOS	**43%**
Grafik: 62%	**Sound: 40%**
Schwierigkeit: mittel	



Bloodwych

Respekt, meine Herren! "Bloodwych" auf den Commodore 64 umzusetzen war sicher nicht leicht. Zwar müssen beim 64er aus Speichergründen auf ein paar Dungeonlevels verzichtet werden, und die Bedienung wurde etwas vereinfacht, aber ansonsten ist bei dem Spiel alles dran und drin. Dreidimensionale Labyrinthe, viele Monster und sogar der Zwei-Spieler-Modus ist da. Für C64-Rollenspieler ist Bloodwych eine gelungene Adaption. *mh*

Genre: Rollenspiel	
Hersteller: Imagework	
Zirka-Preis: 65 Mark	
C64	**74%**
Grafik: 72%	**Sound: 8%**
Schwierigkeit: mittel	



Dynasty Wars

Das berittene Actionspiel macht jetzt auch dem C 64 die Pferde scheu. Diese Umsetzung von "Dynasty Wars" kombiniert das Hauptmanko der 16-Bit-Versionen (mäßige Spielbarkeit) mit betont schlichter Grafik. Außerdem wird auf dem C 64 nicht dauernd gescrollt, sondern quasi von Bild zu Bild umgeblendet. Ganz nebenbei flog auch der Zwei-Spieler-Modus raus. Diese schlampige Version könnt Ihr ruhigen Gewissens vergessen. *hl*

Genre: Action	
Hersteller: U.S. Gold	
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark	
C64	**35%**
Grafik: 33%	**Sound: 40%**
Schwierigkeit: mittel	

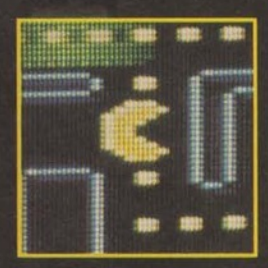




Klax

Das einfache, durch viele strategische Varianten höchst ergiebige Spielprinzip des Automatenhits "Klax" sorgt jetzt auch auf dem C 64 für fröhliche Grübelstunden. Die Arme-Leute-Grafik ist bei diesem Schnelldenkerspiel Nebensache, was zählt, ist die motivierende Idee. *hl*

Genre: Denkspiel	
Hersteller: Tengen	
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark	
C64	**87%**
Grafik: 38%	**Sound: 41%**
Schwierigkeit: mittel	















Der Flattermann

(aus "Fort Apocalypse")

Flapp-flapp-flapp. Stundenlang Flapp-flapp-flapp. Flapp-flapp-flapp brachte uns zur Verzweiflung. Die Eingesperrten wollten wir ja retten, aber das Rotorengeräusch war schwer zu ertragen. Im Labyrinth kurven, Barrieren zerballern, auf Plattformen landen — alles pixelgenaue Maßarbeit. Mit einem hoch gehandelten POKE war das Spiel gerade zu schaffen, von 255 Leben verbriet man 254.

Motto: Abheben

SPRIT

Die Familie

(aus "Pac-Man", "Ms Pac-Man", "Pac-Mania","Pac-Land")

Romantisch war's, das "erste Mal": In der heimischen Kneipe dem seltsamen Gobble-Gobble-Geräusch nachgehen. Dem Demo zusehen. Die Mark zücken: Game Over nach zwölf Sekunden. Noch eine Mark zücken: Game Over nach 14 Sekunden. Und noch eine und noch eine und noch eine... Mampfmann Pac-Man fraß nicht nur blinkende Punkte mit unflätigem Appetit, sondern die Münzen der ganzen Nation. Warum er dabei nicht zunahm, ist ein Rätsel. Auch die Familie wurden von vier Geistern heimgesucht. Ob nun Pac-Man, Ms Pac-Man, Junior Pac-Man, Pac-Mania oder Pac-Land: Ohne sie und Inky (blau), Blinky (gelb), Dinky (grün) und Pinky (rosa) wäre die Szene nicht entstanden. Wir tüftelten die irrsten Routen aus, im neunten Level holten sie einen doch ein. Gretchenfrage der Pac-Maniacs: Nehm' ich nun die Pille?

Motto: Running in the family





Das Monstrum

(aus "R-Type")

Kurzer Anflug im gepanzerten Schiff, Aussichtsplattform im oberen Teil des Bildschirms. Die Touristenattraktion im R-Type-Land: Das Endmonster des ersten Levels. Fuchtelt mit dem Schwanz. Spuckt Kugeln. Schießt mit Laser. Steht netterweise auf Knopfdruck für Bildschirmfotos still. Bitte lächeln.

Motto: Oft kopiert, nie erreicht



ES!

Ohne Sprites bewegt sich bei Computerspielen nichts. Ob's nun gute alte Bekannte oder gute alte Fieslinge sind: hier ein kleiner Nostalgietrip durch die Welt der Pixel von Anatol Locker



Die Schöne

(aus "Out Run")

Der Turbo des Testarossa fauchte zwar süß, doch süßer war die Kleine auf dem Beifahrersitz. Kommentarlos ertrug sie Cabriofahren bei 330 km/h, halsbrecherische Überschläge und den Frust des ausgelaufenen Zeitlimits. Keiner weiß wohin sie wollte und wie sie von vorne aussieht.

Motto: Bitte umdrehen



Der Schlichte

(aus "Jumpman")

1983 — ein "Jumpman"-Jahr. Die Grafik schlicht, Animation kaum vorhanden, die Musik dudelte. Trotzdem: Das Geschrei war groß, die Levels tückisch, und der Spielspaß ungeschlagen — damals gab es gerade knappe 20 gute Spiele. So niedlich ist seitdem keiner mehr gesprungen.

Motto: Höher? Schneller? Weiter!







Der Stubenhocker

(aus "Little Computer People")

Das perfekte Hausmütterchen: Er kocht, putzt, turnt, spielt Klavier. Man gab ihm zu essen, zu trinken und redete mit ihm. Er verstand zwar nur die Hälfte, dafür holte er nach der Aufforderung "Please dance for me" eine Dose Hundefutter aus dem Kühlschrank — nach seinem IQ fragten wir besser nicht. Was immer man tat: Spätestens nach zehn Minuten holte er einen Packen Karten vom Dachboden. Und wenn er nicht verdurstet ist, dann mischt er noch heute.

Motto: Garantiert stubenrein

Das Maskottchen

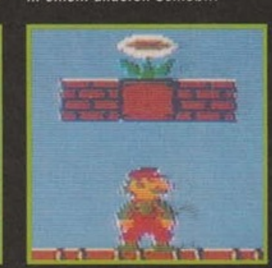
(aus "Super Mario Bros")

Mario + Pilz = großer Mario. Großer Mario + Blume = schießender Mario. Schießender Mario + etwas Geschick = Prinzessin gerettet. Der nintendo'sche Dreisatz ging spätestens bei "Super Mario Bros" restlos auf: Das Hausmaskottchen machte Weltkarriere. In Amerika und Japan kennt jedes Kind die Mario-Sippe: Bruder Luigi steht zwar im Schatten, darf aber auch levelweise Prinzesschen retten. Anarchistisch gut.

Motto: Aber unsere Prinzessin ist in einem anderen Schloß...











Die Mullmänner

(aus "Dungeon Master")

"WASISTDENNDAS?" (Originalton). Die Mumien stapften auf uns zu wie Bela Lugosi in einer Paraderolle. Zwei gut plazierte Keulen zwischen die muffigen Mullbinden: Sie verpufften, wir lachten wieder (später stießen wir auf den Drachen: Da lachte er). Außerdem erfuhren wir, daß man Monster auch essen kann: grausiger Rollenspielalltag.

Motto: "Ful Ir" und nichts wie weg!





Der Professor

(aus "Maniac Mansion")

Der irre Hausherr beherbergte in seinem "Maniac Mansion" einen Kometen, ein Tentakel, den toten Cousin Ted und eine teuflische Maschine. Er wollte Sandy das Gehirn weichkochen und die Welt beherrschen. Drei Kids machten sich auf, um ihn das Fürchten zu lehren. Seine gräßlichste Tat: Wahrscheinlich hat er das Benzin für die Kettensäge versteckt.

Motto: Tentakel for president



Der Obergegner

(aus "Gunhed")

Knirscht beim Reinschlagen. Blinkt bei Beschuß. Schluckt 1000 Treffer. Sieht wahlweise aus wie das Glibbermonster des letzten Horrorstreifens, der Unfall im Genlabor oder Perry Rhodans Alptraum. Lümmelt am Ende eines Levels, wartet auf Zoff und verpufft in einer gigantischen Explosion.

Motto: Weg damit

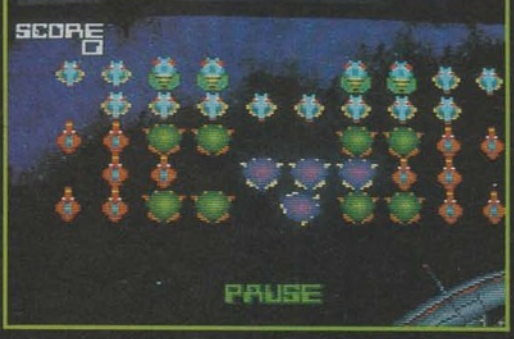
Die Formation

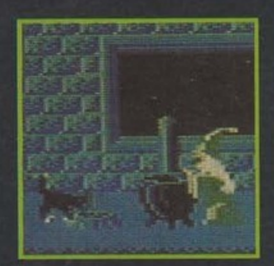
(aus "Space Invaders" und "Galaga '88")

Sie kamen aus dem Nichts. Exakt 40 Stück schwebten plötzlich auf unseren Monitoren: bewaffnet und gefährlich. Sie wollten runter. Wir wollten das nicht. Im Lauf der Jahre wurden sie bunter, bewaffneter und gefährlicher. An den Positionen hat sich nichts geändert: sie oben, wir unten. Die Menschheit erfand Dauerfeuer, um ihnen Herr zu werden.

Motto: Stufenweise abbauen







Der Springer

(aus "Wizball")

Ohne Extrawaffen schaffte er die vierfache Rolle mit Bravour. Er zauberte aus dem C 64 ein Farbenwunderland. Der Zauberer mit seiner wehrhaften Katze brachte sogar Nicht-Action-Spieler an den Joystick. Acht Levels voller Tropfen, nebenbei lernte man die additive Farbenmischung. Niedlich: Die Katze mit dem weiß getupften Schwanz und dem Kampfanzug.

Motto: Einkochen









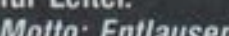




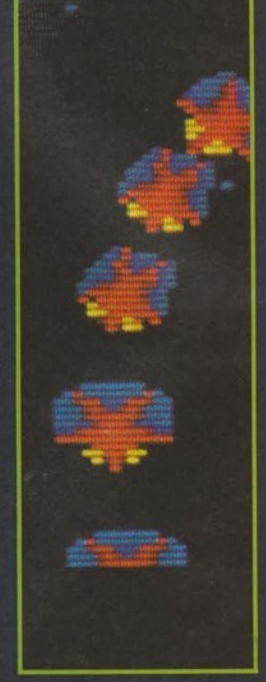
Der Kidnapper

(aus "Donkey Kong")

Tierisch: Erst schnappte er sich die Herzdame, die herzzerreißend brüllte. Affig: Er kletterte auf das höchste Gerüst, das er finden konnte, stellte die wimmernde Lady ab und hüpfte machohaft auf und ab, wobei er das Gerüst verbog. Haarig: Als er dann noch massenhaft Fässer nach unten schmiß, reichte es. Mario ging rauf, um den Burschen wieder hinter Zoo-Gitter zu bringen. Level für Level. Leiter für Leiter.



Motto: Entlausen









Die Sportler

(aus "Winter Games", "Punch Out")

Wo wir kläglich versagten, machten sie eine gute Figur: Reiten, Rodeln, Reck. Sie stemmten, surften, sprangen, sie schwitzten nie und brachten uns die Sportarten schöner bei als der Sportlehrer — ein Hauch Olympia wehte durchs Spielezimmer.

Motto: Salto digitale



Die Tanzmäuse

(aus "Galaga '88")

"This is Galactic Dancing" — nur Banausen ballerten da los. Wer keinen Schuß abfeuerte und den Tanzmäusen zusah, entpuppte sich als Kulturmensch und bekam mindestens 10 000 Bonuspunkte. Das Sprite-Ballett erschien nach jedem vierten Level; jedesmal gab's eine neue Musik.

Motto: Spitzentanz, Sprites und Schwanensee





Die Garage

(aus "Elite")

Das Einparken war eine Qual: Ranfliegen, Winkel korrigieren, Drehung justieren und rein mit Volldampf. Hundertmal sind wir angeschrammt, umgedreht oder zerschellt. Waren wir einmal drin, gab's neuen Treibstoff, Sklaven, fremde Güter. Vielleicht sogar eine Mission? Mit donnernder Stereoanlage, zappendusterem Wohnzimmer und Papis großem Fernseher fühlte man sich wie Buck Rogers persönlich.

Motto: Harte Männer parken selber



Der Prügelknabe

(aus "R-Type")

Erst eine Kollision mit einer schweren Raumschifformation. Dann abgefeuert auf den Schild eines Bodengeschützes. Zwischendrin brutzelt ein weißer Laserstrahl Titaniumverkleidung an. Computerspielsatelliten sind harte Burschen. Sie rammen Flieger. Sie halten Schüsse auf. Sie überleben alles. Netterweise lassen sie sich ausbauen, mit Raketen, Lasern, Wellenschüssen bestücken.

Motto: Aufrüsten



Der Maulwurf

(aus "Boulder Dash Construction Kit")

Rockford nahm nur vom Feinsten. Lupenreine Diamanten mußten es sein, bis zu hundert pro Level. Er wühlte, buddelte und grub danach. Staunend stellten wir fest, daß es unter der Erde auch tödliche "Blinker" und rechtsrotierende "Schmetterlinge" gab. Keiner hat uns je verraten, was er mit der Erde gemacht hat.

Motto: Diamonds are a rocks best friend

Die Metaller

(aus "Xevious")

Die ersten Sprites im edlen Metallic Look schwebten in "Xevious": Schöner als die Lackierung von Papis neuem BMW. Silbergrau; wenn man genau hinsah, blitzten sie im imaginären Sonnenlicht. Von der Musik konnte man Alpträume bekommen, aber in der Spielhalle war der Automat permanent umringt.

Motto: Polieren



Die Niedlichen

(aus "Bubble Bobble", "Nebulus", "New Zealand Story")

Putzig, niedlich, süß: Sprites müssen nicht immer wie Frankenstein aussehen.

Kategorie "Fruchtig": Die blasenwerfenden Brüder Bub und Bob schäumten 100 Levels lang ihre Gegenspieler mit Seifenblasen ein, worauf sie sich in Diamanten, Regenschirme und Fallobst verwandelten.

Kategorie "Luftig": Das Modell "Nebulus". Der tapsige Knödel tippelte durch Türme um die Spitze zu erreichen. Kaum war er oben, klappte der Turm zusammen — Sisyphusarbeit für Aussichtsfans.

Kategorie "Putzig": "New Zealand Story": Es war einmal eine Kiwi namens Tiki, deren Freunde wurden von einem Walroß entführt — die Story ist so harmlos wie Griesbrei, das Spiel hatte es in sich.

Motto: Knuddeln













WER WIRD DENN GLEICH IN DIE LUFT GEHEN

Phelios



Nur nicht den Kopf verlieren... (Mega Drive)

Ein hochkarätiger japanischer Spieleproduzent feiert seinen Einstand als Software-Entwickler fürs Mega Drive: Mit "Phelios" liegt Namcots Erstling auf der 16-Bit-Konsole von Sega vor. Als ob man die Eigenständigkeit extra unterstreichen müsse, erscheint beim Einschalten der Konsole erstmals nicht das blaublitzende Sega-Logo, sondern der Namcot-Schriftzug.

Als Einstiegs-Genre hat sich das Namcot-Team die Ballerspielzunft ausgesucht. In sieben grafisch unterschiedlichen Leveln schiebt sich die Landschaft sanft von oben nach unten an Euch vorbei. Dabei habt Ihr einen prima Ausblick, denn Ihr schwebt hoch zu Roß darüber hinweg. Anfangs verteidigt man sich noch mit einem recht bescheidenen Schuß; im Lauf des Spiels bescheren Extrakapseln mächtigere Waffen, die allerdings manchmal nur zeitlich begrenzt wirken. Besonders bewährt haben sich — neben den obligatorischen Speed-Ups — die Beiboote, die widerspruchslos mitballern. Zielsichere Lenkraketen, ein schlagkräftiger Seitwärtsschuß (prallt von Wänden ab) und ein extrem mächtiges Geschoß nach vorne sind auch mit dabei. Darüber hinaus steht Euch jederzeit ein "R-Type"-ähnlicher Beam-Schuß zur Verfügung, der dummerweise eine etwas längere Vorbereitungszeit erfordert. Läßt man den Feuerknopf zu früh los, ist die Wirkung deutlich schwächer.

Bevor Euer beflügeltes Pferd zu Boden fällt, sind zwei feindliche Treffer erlaubt. Wurden alle (Pferde-)Leben verbraucht, fordern drei Continues zum Weiterspielen auf. Trickreich: Wer den Schwierigkeitsgrad auf "Novice" stellt, darf sich durch die ersten vier Level proballern. *mg*


Sieht nett aus und kann sogar sprechen: Artemis (Mega Drive)

Gut!



Prima Premiere: "Phelios" ist zwar kein Ausnahmemodul, aber allemal ein technisch tadelloses und spielerisch durchdachtes Ballerspektakel. Die Grafik macht ordentlich was her (inklusive allerfeinstem Parallax-Scrolling), die Levels sind schön abwechslungsreich Extras kommen zur rechten Zeit und der Schwierigkeitsgrad ist wohl dosiert. Um die Feinde erfolgreich zurückzuschlagen, muß man geschickt zwischen Normal- und Beam-Schuß (während er sich auflädt, kann nicht gefeuert werden) abwechseln. Ein Bonus-Keyboard gebührt dem Musikus, der stimmungsvolle Melodien und knackige Sound-Effekte aus dem Mega Drive herausgeholt hat.

Super!



Die Mega-Drive-Spiele werden immer besser. Was Phelios an Sound- und Grafikeffekten auffährt, um Action-Fans an den Bildschirm zu fesseln, erkennt man erst nach einigen Sitzungen. Allein die zweite Hälfte des ersten Levels schlägt in Sachen Fluggefühl nahezu alles, was ich bisher auf dem Bildschirm hatte. Mühelos wird auf mehreren Ebenen in alle Richtungen gescrollt, während Dutzende von Sprites den Spieler hektisch die Feuertaste bearbeiten lassen. Exzellent auch die Soundeffekte und die atmosphärischen Musikstücke. Daß man nach Verlust eines Lebens vor Extrawaffen und Speed Ups gesetzt wird, müßte auch den erfolglosesten Spieler gnädig stimmen.

STECK BRIEF
Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		74%
Grafik: 72%	Sound: 77%	Schwierigkeit: leicht



Auf den ersten Blick ein "Dragon Spirit"-Nachfolger, dennoch ein eigenständiges Baller-Spektakel: (Mega Drive)

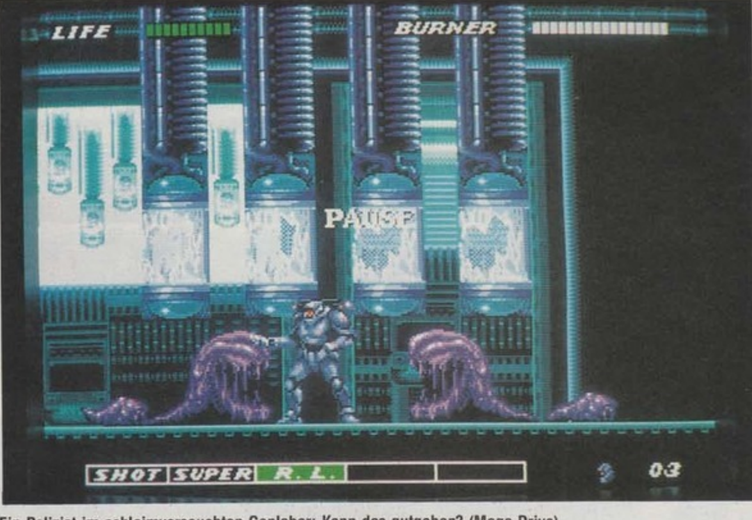
BLECH-BULLE

E-Swat

Daß es die Polizei in zukünftigen Jahren mit der Verbrechensbekämpfung nicht ganz leicht haben wird, wissen wir alle spätestens seit dem Kinostreifen "Robocop". Das Actionspiel "E-Swat" schlägt in die gleiche Kerbe. In nicht allzu ferner Zukunft wird die Menschheit von einer weltumspannenden Terrororganisation, genannt EYE, bedroht. Die normale Polizei ist hilflos, und so wird kurzerhand die Spezialtruppe "E-Swat" gegründet. Nur die besten Polizisten dürfen hier mitmischen. Die, die es geschafft haben, kriegen eine dicke Rüstung statt einer Uniform, großkalibrige Waffen statt der einfachen 45er und einen Rucksack mit Raketenantrieb.

Euren Kampf gegen die Finsterlinge von EYE beginnt Ihr als normaler Polizist. Nur mit einer schnöden Handfeuerwaffe müßt Ihr nun die ersten beiden Aufträge, sprich Levels, überstehen. Erst wenn die beiden ersten Endgegner eines Levels erledigt sind, gibt's die tolle E-Swat-Ausstattung. Ähnlich wie beim Action-Knüller "Super-Shinobi" kann Euer Sprite rennen, knien und hüpfen; später mittels Jet-Pack sogar kurzzeitig fliegen.

In den vertikal und horizontal scrollenden Levels greifen Euch Verbrecher mit MGs, granatenwerfende Roboter, Bio-Monster aus dem Genlabor, Kanalratten und andere unfreundliche Gesellen an. Um den Feinden Herr zu werden, findet der unerschrockene Held ab der dritten Spielstufe feine Extrawaffen. Ein dicker Flammenwerfer ist ebenso im Repertoire wie Raketen und ein spezieller Superschuß; dieser läßt sich aber nur einmal nach dem Aufsammeln verwenden. Je nach Spielsituation dürft Ihr auf Knopfdruck eine der eingesammelten Waffen aktivieren. Ab und an gibt's auch Extras, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen oder den Treibstofftank des Raketenrucksacks wieder auffüllen. Aber nicht nur feindliche Spriteformationen wollen dem Hüter des Gesetzes ans Leder. Hindernisse müssen umgangen oder übersprungen werden, und Energiefelder zehren am Lebenssaft Eurer Spielfigur. Sinkt der Energiepegel auf den Nullpunkt, tritt ein neuer Polizist an die Stelle des alten. Wenn alle Leben verbraucht sind, geht's von vorne los. *mh*



Ein Polizist im schleimverseuchten Genlabor: Kann das gutgehen? (Mega Drive)



Viele Hindernisse warten im fünften Level (Mega Drive)

Super!

Martin mag sagen, was er will, mir persönlich liegt "E-Swat" etwas näher am Spielerherzen als das technisch eindrucksvollere "Super-Shinobi". Und das aus nur einem einzigen Grund: Meine Polizisten-Sprites leben länger. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht nur einstellbar, sondern läßt ungeübten Spielern auch ein Chance, etwas weiter als nur bis zum zweiten Level zu kommen. Aber nicht nur der Schwierigkeitsgrad stimmt. Alle Extras sind an dem Platz, an dem man sie am nötigsten braucht, jeder Gegner und jeder Ober-Finsterling ist mit wohlüberlegter Taktik zu besiegen. Technisch zeigt sich E-Swat von einer angenehmen Seite. Warten die ersten beiden Levels noch mit magerer Grafik auf, so steigert sich das später bis zu feinsten Bilderorgien. E-Swat ist genau das Richtige für Spieler, die Super-Shinobi noch nicht im Schlaf durchspielen.

Gut!



Glaubt man zu Beginn noch, einen auf Science-fiction getrimmten "Shinobi"-Verschnitt vor sich zu haben, ändert man seine Meinung nach kurzer Einspielzeit sehr schnell. Je höher der Level, desto schöner die Grafik und desto spielerisch gehaltvoller präsentieren sich Gegner und Hindernisse. Allen voran der schaurig-schöne vierte Level mit seinen "Aliens"-verwandten Gegnern und der schleimigen Masse an Wänden und auf Gängen ist sein Geld wert. "E-Swat" ist ein linientreuer Vertreter des "Mit-Taktik-schaff'-ich-jeden-Gegner"-Kultes. Die Brillanz von "Super Shinobi" wird zwar nicht erreicht, aber Fans davon sollten sich auch von "E-Swat" angesprochen fühlen. Dank der drei Schwierigkeitsgrade kommen sogar weniger gewiefte Spieler zu Erfolgserlebnissen.





Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 75%

Grafik: 74% | **Sound: 62%** | **Schwierigkeit: leicht**

Das ist es – offiziell
Videospielen neu definiert



16-bit Technik
derzeit höchster technischer Standard

68 000er Hauptprozessor
erstmalig serienmäßig integriert

Original-Technik
der Spielhallenmaschinen

Graphik- und Soundqualität
den Automaten entsprechend

SEGA gibt's komplett im guten Kaufhaus, im Fach- und Versandhandel und natürlich im Spielwarengeschäft ● Dort oder bei uns erhalten Sie auch de

Wir bringen das Spielhallen-Erlebnis nach Hause

GA

DRIVE®



brandaktuellen SEGA Videospiele-Katalog ● SEGA: Vertrieb Deutschland · VIRGIN Games GmbH · Eiffestr. 398 · 2000 Hamburg 26 · Tel. 040/2515360



Grafik und Sound vom Allerfeinsten (Mega Drive)

Grimmige Roboter fighten bis zum Kurzschluß (Mega Drive)

DIE GROSSE FLATTER

Batman

Der beflügelte Held zahlloser Comics, TV-Serien und Kinofilme setzt zum Landeanflug auf das Mega Drive an: Bildschirm frei für "Batman". Im Vergleich zur kürzlich erschienenen Game Boy-Version hat Sunsoft den Flattermann einer "Schönheitsoperation" unterzogen. Dabei wurde nicht nur dessen Optik aufpoliert, auch das Drehbuch mußte dranglauben. Sechs neue Aufträge fordern allesamt Geschicklichkeit und flinke Reaktionen von Euch.

In den ersten drei Missionen geht's mächtig zur Sache. Während Ihr elegant durch die Straßen von Gotham City wandelt, greifen bewaffnete Schergen des Bösewichtes Joker an. Mit freundlich gemeinten Fußtritten und Handkantenschlägen boxt sich der schwarze Korsar den Weg frei. Zur Not springt er über ein Hindernis einfach hinweg. In ganz aussichtslosen Situationen solltet Ihr shurikan-ähnliche Wurfgeschosse einsetzen, die allerdings nur begrenzt verfügbar sind. Um sich auf eine höher gelegene Plattform zu hieven, trägt Batman einen Enterhaken bei sich, den er jederzeit auswerfen kann. In späteren Missionen müßt Ihr Euer Können als Pilot unter Beweis stellen: Am Steuer des Batmobils (am Boden und in der Luft — jeweils vor horizontal scrollenden Szenarien) fährt und schießt man sich den Weg frei. Continues und ein Option-Menü laden zu längeren Bat-Sessions ein. *mg*



Was für eine Musik! Neben der edlen Grafik sind die grandiosen Songs mit das Beste an diesem Modul. Spielerisch fällt die Mega Drive-Version gegenüber der tollen Game Boy-Variante zwar etwas ab, plaziert sich aber tapfer in den vorderen Rängen. Einige Missionen erinnern entfernt an "Super Shinobi", ohne allerdings an dessen Klasse herankommen. Wer vor pixelgenauen Sprüngen und viel Prügel-Szenen nicht zurückschreckt, der wird ansprechend bedient. Leider gibt's so gut wie keine Extras: lediglich neue Energie, mehr Wurfgeschosse und Extraleben kann man einheimsen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		73%
Grafik: 80%	Sound: 88%	Schwierigkeit: schwer

QUARTERBACKS AUS STAHL

Cyberball

American Football? Buh, selten so gelangweilt. Bei einem "Cyberball"-Spiel ist viel mehr los. Die Grundregeln entsprechen denen von Football, bieten aber einige spaßige Neuerungen. So treten in sechs Spielabschnitten drei Minuten statt gebrechlicher Menschen knüppelharte Kampfroboter gegeneinander an. Mit allerlei taktischen Spielzügen, Pässen und Haken versucht die Mannschaft in Ballbesitz, die Grundlinie der gegnerischen Spielfeldhälfte zu erreichen. Allzuviel Versuche hat man aber nicht: Der Ball aus Metall wird immer heißer, explodiert schließlich, jagt dabei oft einen Roboter in die Luft und das andere Team kommt in Ballbesitz. Vor dem Balgen um den Ball ist bei der Wahl des nächsten Spielzugs auch glasklare Taktik gefragt.

Die taufrische Mega Drive-Version von Ataris Automaten-Actionsportspiel bietet einen feinen Liga-Modus mit Tabelle. Nach jedem Spieltag erfahrt Ihr ein Paßwort, um später beim selben Stand weiterspielen zu können. Außerdem im Angebot: vier Schwierigkeitsgrade, ein Zwei-Spieler-Modus und eine Prise Taktik. Von den Prämien für gute Resultate könnt Ihr bessere und schnellere Roboter für Euer Cyberball-Team kaufen. Drei unterschiedlich teure Typen stehen für jede Position zur Verfügung.

Alle Texte auf dem Bildschirm sind freundlicherweise in Englisch und nicht in Japanisch. *hl*



Angesichts dieser brillanten Mega Drive-Umsetzung fällt einem erst richtig auf, wie schlampig die Computer-Versionen von Cyberball ausgefallen sind. Wohl dem, der Segas 16-Bit-Videospiel hat, denn hier wurde die originelle Spielidee glänzend realisiert. Die Grafik ist erfreulich schnell, doch vor allem die hervorragende Spielbarkeit macht das Modul zu einem Leckerbissen für alle, die sich mit den American Football-Regeln auskennen (wichtige Voraussetzung!). Die vier Schwierigkeitsgrade, der gute Liga-Modus und die Sportschau-mäßige Wiederholung besonders gelungener Spielzüge runden das tadellose Programm ab.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA-DRIVE		81%
Grafik: 70%	Sound: 59%	Schwierigkeit: einstellbar



Vorsicht, der Teufel lauert! (PC-Engine)



Je später der Level, desto größer die Sprites (PC-Engine)

TEUFLISCH GUT

Devil Crush

Es geht doch nichts über einen guten, alten Flipper. An dem man ein Freispiel nach dem anderen holt und so richtig schön seine Aggressionen abreagieren kann. Dank "Devil Crush" haben wir jetzt auch auf der PC-Engine das Vergnügen. Gegenüber einem herkömmlichen Flipper, wartet "Devil Crush" allerdings mit einigen Besonderheiten auf. Unsere Kugel wird nicht von simplen "Bumpern" durch die Gegend geschossen, sondern liefert sich heiße Duelle mit niedlich animierten Monster-Sprites. Drachen spucken Feuer und Totenschädel verhöhnen uns, wenn die Kugel ins Aus geht. Überall auf der Spielfläche marschieren Zombies, Zwerge, Ritter und Zauberer herum. Trifft man die finsteren Gesellen mit der Kugel, dann verzeichnet unser Punktekonto einen satten Zugewinn. Drei Flipper-Paare sorgen, verteilt über die Spielfläche, für den nötigen Antrieb. Hat man hier den richtigen Schwung heraus, dann legt die Kugel Eingänge zu insgesamt sechs Bonusleveln frei, in denen gemeine Ober-Monster auf uns warten. Zwei Spieler können gegeneinander antreten und ihre Spielstände lassen sich komfortabel mit Paßwörtern speichern. Daneben hat "Devil Crush" alles, was auch ein "echter" Flipper bietet: Extrabälle und eine Endzahl-Auslosung sind ebenso vorhanden, wie ein Doppel- bis Neunfach-Bonus. Auch gefühlvolles Rütteln ist mit dem Joypad möglich. *vw*

Super!

"Devil Crush" ist der beste Flipper, den Ihr jemals außerhalb einer Spielhalle zwischen den Fingern gehabt habt. Schon nach wenigen Augenblicken ist vergessen, daß man nur vor dem Bildschirm sitzt. Das Scrolling ist dermaßen weich, daß die Spielfläche wie aus einem Guß erscheint. Die Flipper lassen sich wunderbar gefühlvoll bedienen; gezielte Schüsse und Stopbälle sind damit kein Problem. Es ist eine Freude, dem Monstergewusel auf dem Monitor zuzuschauen. Die detailreiche Grafik wartet ständig mit neuen Überraschungen auf. "Devil Crush" ist eine Investition, die kein Flipper-Freund bereuen wird.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Naxat, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 79%

Grafik: 80% | Sound: 60% | Schwierigkeit: mittel

DIE NINJAS, DIE ICH RIEF

Ninja Spirit

Noch immer nicht genug von Samurais und Shinobis, von fliegenden Shuriken und überlebensgroßen Endlevel-Gegnern? Wenn nicht, könnt Ihr mit der Umsetzung des Irem-Automaten "Ninja Spirit" all diese bewährten Elemente erneut auf Euren Bildschirm holen. Ihr selbst steuert dabei mal wieder einen Ninja der rachedurstigsten Sorte. Vier verschiedene Waffen trägt er unter seiner Kutte, um für sieben, von links nach rechts scrollende Level voller Feinde gerüstet zu sein. Wie in jedem japanischen Videospiel dieses Baujahrs erwartet den Spieler am Ende einer Aufstellung ein besonders bösartiger Kämpfer von teilweise bildschirmfüllender Körpergröße. "Select"- und "A"-Button des Joypad werden zu Wahl und Gebrauch der Waffen benützt, mit der zweiten Feuertaste wird gesprungen. Da sich der Feind in diesem Spiel leider wieder einmal leicht in der Übermacht befindet, lassen einige der gefällten Gegner freundlicherweise Bonusgegenstände wie beispielsweise Smart Bombs und Schutzschilder zurück. Ebenfalls aufsammeln kann man zwei Doppelgänger, die unserem Helden folgen und jeden seiner Sprünge und Schläge imitieren. Mit dieser Eskorte und der unbegrenzten Continue-Funktion hat man sogar im extrem schweren "Arcade"-Modus noch eine Überlebenschance. Dort gilt: Ein Treffer und man kann sich vom ersten der vier Leben verabschieden. *wi*

Gut!

An den Automaten habe ich mich nie herangetraut, und so war ich froh, dieses hektische Kampfspiel in seiner ganzen grafischen Pracht auf der PC-Engine zu sehen. Mit drei Spielfiguren gleichzeitig schwächliche Feinde aufzumischen, bedeutet tatsächlich fast dreifachen Spielspaß. Präzise Steuerung und gnädige Kollisionsabfrage (die Gegner verpuffen beinahe noch, bevor die Feuertaste gedrückt wurde) schaffen schnell eine angenehme "Ich bin unbesiegbar"-Atmosphäre. Zum Glück gibt es den "Arcade"-Modus, sonst würde der Spielspaß an dieser feinen Umsetzung wahrscheinlich nicht lang anhalten.



Genre: Action
Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 75%

Grafik: 80% | Sound: 68% | Schwierigkeit: mittel



Ich hab' Dich im Visier, zur Belohnung gibt's ein Bier (PC-Engine)



Museumsstück: Einer der ersten Ballerspiel-Endgegner (PC-Engine)

GNADENLOS GUT

Image Fight

Wer vor gut zwei Jahren in eine Spielhalle ging, und die ansässigen Ballerspiel-Freaks nach ihrer Meinung zu "Image Fight" fragte, vernahm als erstes einen tiefen Seufzer, der von einem hilfesuchenden Schulterzucken begleitet wurde: Selbst die absoluten Action-Kings, die "R-Type" mit verbundenen Augen durchspielen, scheiterten an Irems vertikal scrollenden Baller-Alptraum. Die PC-Engine-Besitzer sind hier besser dran: sie dürfen bei der Umsetzung unter vier Schwierigkeitsgraden auswählen.

Image Fight bietet für ein Ballerspiel relativ viel Innovatives: Eine Menge Feinde, die in den fünf Levels auftreten, wurden bisher in keinem Konkurrenzprodukt gesichtet. Als Krönung marschieren wuchtige Endgegner auf, die sich recht eigentümlich verhalten. Auch das Extrawaffen-Arsenal ist beachtlich. Besonders beim Einsammeln der Beiboote ist taktisches Fingerspitzengefühl gefragt. Nimmt man sie auf, wenn sie gerade blau eingefärbt sind, ballern die Zusatzgeschütze konsequent nach oben — für Gegner, die von der Seite angreifen, recht unpraktisch. Rote Beiboote hingegen feuern immer in die entgegengesetzte Richtung, in die man lenkt. Zusätzlich könnt Ihr Euer Raumschiff noch mit einer von neun "Hauptwaffen" verstärken. Gesichtet wurden u.a. Laser, Billard-, Streu- und Kugel-Schuß, bis hin zur zuschaltbaren Energiebarriere. *mg*





Selten habe ich ein so konsequent durchdachtes Ballerspiel gesehen. Jeder Feind wurde pixelgenau plaziert und hat eine ganz bestimmte Aufgabe, die er pflichtschuldig ausführt. Ohne Wissen, wann welcher Gegner wo auftaucht und welche Extrawaffe ich an einer bestimmten Stelle brauche, ist man total verloren. Image Fight ist ebenso motivierend wie schwer. Wer schon bei "Thunder Force III" Probleme hatte, der sollte Image Fight nicht anrühren. Action-Spezialisten dürfen sich auf eine beinharte, aber sehr selten unfaire Herausforderung freuen. Leider wird das Spiel ab und zu langsamer.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		75%
Grafik: 70%	Sound: 57%	Schwierigkeit: schwer

PIONIER-PENG-PENG

Xevious

Die Damen und Herren in den Chefetagen der japanischen Spielefirmen schweben momentan auf einer Nostalgie-Wolke. Nachdem man Taito's Baller-Papi "Space Invaders" vor kurzem auf der PC-Engine wieder zum Leben erweckt hat, feiert nun Namcot's "Xevious" ein elektronisches Comeback. Der Urvater der vertikal scrollenden Ballerspiele wurde sowohl originalgetreu umgesetzt als auch in der erweiterten Fassung (genannt "Fardraut") einer Frischzellenkur unterzogen.

In beiden Versionen fliegt ein silbern glänzendes Raumschiff über ein Landschafts-Szenario hinweg und ballert sich mit einem zierlichen Schuß nach vorne den Weg frei. Die landgestützten Geschütze werden mit gezielt abgeworfenen Bomben (in unbeschränkter Anzahl vorhanden) zerstört. Zu diesem Zweck sieht man ständig ein Fadenkreuz vor dem Raumschiff schweben, das den Einschlagsort lokalisiert. Die Auswahl an feindlichen Fliegern (rücken selbstredend im Formationsflug an) ist leider nicht allzu üppig. Als Höhepunkt wartet von Zeit zu Zeit ein schußstarker Endgegner auf, der sein Aussehen im Lauf des Spiels nicht großartig verändert. Im 90er-Remix gibt's zusätzlich ein paar Extrawaffen und eine Begleitmusik unterstützt die Original-Soundeffekte des Vorbildes. Geboten werden u.a. ein größeres Fadenkreuz, ein breiter gefächerter Schuß und Punkte-Boni. *mg*



Wie die Zeit vergeht! Vor knapp acht Jahren war ich von der "unglaublichen" spielerischen Abwechslung und der "atemberaubenden" metallischen Grafik von "Xevious" hingerissen. Heute entlockt es mir nur noch ein mitleidiges Lächeln und mein Blick schweift sehnsüchtig zum "Gunhed"-Modul. Bei dem 90er-Remix wurde leider viel verschenkt. Die Grafik blieb gleich, lediglich ein paar windige Extras und ein neues Musikstück hat man hinzugefügt. Das ist zu wenig. Ganz ehrlich: Dann spiele ich schon lieber das fehlerfrei umgesetzte Original — und sei's nur um der alten Zeiten willen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		51%
Grafik: 37%	Sound: 33%	Schwierigkeit: mittel



Bis zu vier Spieler können rackern, pritschen und baggern (PC-Engine)

LEISE RIESELT DER SAND

Beach Volley

Wohl dem, der die schöne Sportart Volleyball nicht immer im Saurer-Schweiß-Ambiente schummriger Turnhallen ausüben muß. Wer in der Nähe eines Strandes wohnt, der frei von Algen-, Öl- und sonstigen Teppichen ist, baggert und schmettert kurzerhand im Sand. Die Freuden des Strand-Volleyballs vermittelt "World Beach Volley" nun auch dem PC-Engine-Besitzer.

Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Trainingsspiel und einem Turnier. In jedem Team gibt es zwei Mannschaften, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Beim Turnier bekommt Ihr ein Paßwort verraten, wenn Ihr ein Match gewonnen habt. Wer einen Joypad-Adapter für seine Engine hat, kann mit einem Freund im Team antreten. Neben den Spielfiguren (die unterschiedlich talentiert in bestimmten Kategorien sind) könnt Ihr im Trainingsmodus auch eines von drei Spielfeldern wählen oder im "Easy"-Modus antreten, bei dem das Geschehen wesentlich langsamer abläuft. Gezählt wird nach den Volleyball-Regeln: Wer zuerst 15 Punkte hat, gewinnt einen Satz. Die beiden Feuerknöpfe dienen zum Springen und Schlagen des Balls.

Im Lauf des Spiels läßt die Kraft bei den Ballkünstlern nach. Ihr habt eine begrenzte Anzahl von Energiepullen zur Verfügung, um die müden Recken wieder ein bißchen aufzupowern. *hl*

Geht so

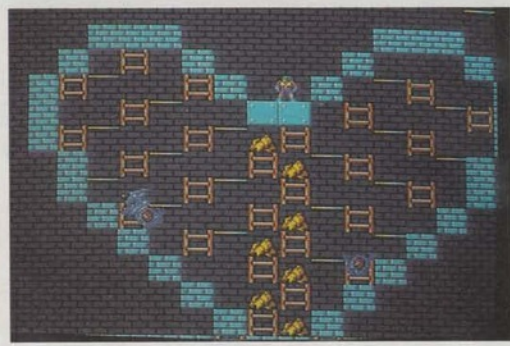


In ein Turnier sollte sich nur trauen, wer sich in Übungspartien mit der Steuerung vertraut gemacht hat. Da werden die Bälle in einem solchen Tempo geschmettert, daß jede Sanddüne erschrocken das Weite sucht (und man oft keine Zeit hat, vernünftig zu reagieren). Um wirklich gute Partien zu spielen, solltet Ihr Euch mit einem Freund zusammentun. Das Hin- und Herschalten zwischen den Spielfiguren bei einem Solo-Match ist nicht unbedingt optimal. Von der besorgniserregend ruckligen Animation der Volleyballspieler abgesehen, bietet das Modul keine weiteren Blößen. Der Kauf lohnt sich für Fans des Genres.

STECK BRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: ISS, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		60%
Grafik: 43%	Sound: 38%	Schwierigkeit: mittel



Goldgräber anno 1990: wenig Unterschied zum Urahn (PC-Engine)

RÜSTIGER RENTNER

Lode Runner

Nach "Space Invaders" und "Xevious" schaut ein weiterer alter Bekannter auf Besuch im Modulschacht der PC-Engine vorbei: Der berühmt-berüchtigte "Lode Runner" ist wieder unterwegs und hechtet gierig Goldklumpen hinterher. Sein Alter (immerhin satte sieben Jahre) merkt man ihm deutlich an; die Verjüngungskur "Made in Japan" hat nur wenig Wirkung gezeigt. Statt bildschirmgroßen Leveln gibt's jetzt scrollende Labyrinthe. Dort findet man nach wie vor Ziegelstein-Plattformen, Goldklumpen, Leitern und Stangen zum Entlanghangeln. Auch die Feinde, vor denen Lode Runner ständig flüchtet, sind auf die bewährte Methode zu überlisten. Per Feuerknopf-Druck wird ein Loch in den Boden gegraben, in das die Gegner (hoffentlich) hineinfallen. Nach kurzer Zeit schließt sich die Mulde und der Schurke verschwindet kurzzeitig — ehe er an anderer Stelle wieder zum Leben erwacht.

Erst wenn alle Goldstücke aufgesammelt wurden, öffnet sich der Ausgang zum nächsten Level. Als Belohnung winkt dann immer ein frisches Paßwort. Wem die 100 vorgefertigten Level nicht reichen, der kann mit dem Editor eigene Spielfelder entwerfen. Diese dürfen auf dem Backup-Booster gespeichert werden. Ohne das praktische Speicherkästchen ist den selbst gestalteten Levels ein recht vergängliches Leben beschert: Bis daß der Netzstecker uns scheidet. *mg*

Geht so



Mit etwas mehr Liebe zum Detail hätte man die Neuauflage des Spieleklassikers schon programmieren können. Die Umsetzung macht durchgehend einen recht matten Eindruck. Das ändert allerdings nichts am nach wie vor prima Spielprinzip von Lode Runner: Freut Euch auf eine würzige Mischung aus Geschicklichkeits- und Taktikelementen. Wer schon im Besitz von anderen Lode Runner-Versionen ist, der braucht die PC-Engine-Umsetzung nicht zu kaufen. Alle anderen sollten ein Probespiel riskieren: Der erste müde Eindruck täuscht über die spielerische Klasse hinweg.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Pek-In-Video, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		73%
Grafik: 27%	Sound: 20%	Schwierigkeit: mittel



Willst Du zu den Fischen geh'n, bleibst Du besser ganz ruhig steh'n (NES)

WASSERBOMBEN-VETERAN

Silent Service

Erst war es indiziert, dann kam es vom Index, dann wurde es re-indiziert, dann kam es wieder runter — kaum einem Programm war so ein umstrittenes Wechselspiel mit dem Index beschert wie "Silent Service". Der Computer-Klassiker erscheint nach vier Jahren für das NES, die Umsetzung besorgte das Softwarehaus Rare. Spielziel ist es immer noch, im zweiten Weltkrieg möglichst viele Bruttoregistertonnen zu den pazifischen Fischen zu schicken — selbstverständlich mit einem amerikanischen U-Boot. In der Simulation ist nicht nur simples Rumknallen mit der Bordkanone gefragt, sondern viel taktisches Gespür (vor allem dann, wenn zwei feindliche Zerstörer die Wasserbomben klarmachen). Wer erstmal üben will, kann das gefahrlos in der "Practice"-Mission: Vier Schrott-Tanker stehen in Schaschlik-Stellung Spalier und warten auf den schnittigen Torpedo. Schwieriger wird's schon bei den sechs "Convoy Actions", bei denen die Zerstörer mit scharfen Geschossen ballern. Wer sich hier sicher fühlt, sollte eine "War Patrol" versuchen, die über 58 Tage klaustrophobisches Konservendosenfeeling vermittelt.

Man hat gegenüber dem Original nur wenig abspecken müssen. Von der zoombaren Landkarte bis zum Torpedo ist alles da, was des Seebären Herz erfreut. Einziges Manko: Der High Score kann nicht gespeichert werden. *al*

Super!



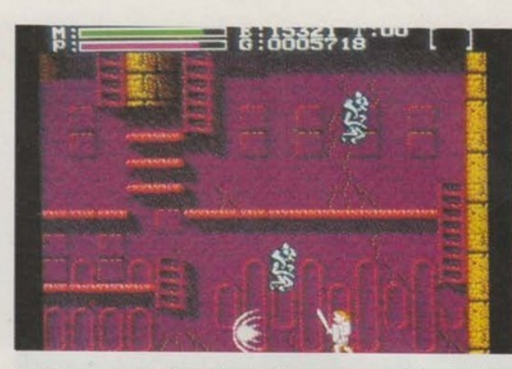
Selten hat mich ein Spiel so in seinen Bann gezogen — auch nach vier Jahren. Obwohl inzwischen technisch überholt (vor allem die Grafik auf dem Nintendo, bei dem's recht verwässert aussieht), bleibt Silent Service in puncto Spielbarkeit unübertroffen. Es macht einfach Spaß, eine Patrouille lang durchzuzittern, ob man den fetten Tanker noch unter die Wasseroberfläche schicken kann, bevor der Zerstörer andampft. Der Biß der Gegenspieler und "Öl- und Schweiß-Flair" des U-Boots kommen auch bei dieser Umsetzung gut rüber. Ich kann das Spiel jedem empfehlen, der mit der harten Thematik keine Schwierigkeit hat.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO 80%

Grafik: 59% Sound: 40% Schwierigkeit: einstellbar



Im Weltenbaum da tobt der Bär, Monster schlagen mag ich sehr (NES)

HELDENHAFT VON AST ZU AST

Faxanadu

Seit langer Zeit lebt das Volk der Elfen in einer Stadt unter dem großen Weltenbaum. Dieser Baum ist so groß, daß sogar Dörfer und Städte in ihm Platz haben. Leider wird das friedliche Leben der Elfen empfindlich gestört. Meteroitenschauer regnen auf den Baum nieder und lebenswichtige Brunnen versiegen plötzlich. Nur ein Held kann diesem Unheil, das von bösen Mächten angezettelt worden ist, Einhalt gebieten.

In dem Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag "Faxanadu" (das übrigens von den "Y's"-Machern stammt) steuert Ihr das obligatorische Heldensprite auf seiner Rettungsaktion. Euer Held kann auf Knopfdruck springen, rennen und mit Waffengewalt Monster verprügeln. Sogar mit magischen Kräften könnt Ihr gegen die zahlreichen Feinde vorgehen. Das für die zahlreichen Einkäufe nötige Kleingeld gibt's durchs "Monster umnieten". Erfreulicherweise steigen Eure Erfahrungspunkte mit jedem umgepusteten Feind; habt Ihr eine bestimmte Anzahl Punkte erreicht, könnt Ihr Euch befördern lassen. Ähnlich wie in "Zelda II" seht Ihr das Spielgeschehen aus einer Seitenansicht. Die einzelnen Bildschirme werden allerdings nicht gescrollt, sondern "umgeblättert". Stirbt der Retter mal den Heldentod, fängt er in der alten Erfahrungsklasse wieder an. Zusätzlich gibt es ein feines Paßwort, mit dem Ihr später an alter Stelle wieder anfangen dürft. *mh*

Gut!



Seit ich das Modul "Faxanadu" habe, staubt mein NES nicht mehr ein. Diese Mischung aus "Zelda II", "Y's" und "Castlevania" bringt zwar spielerisch nichts grundlegend Neues, macht aber trotzdem einen Heidenspaß. Viele Gegenstände, zahlreiche Monster, ein höllisch großes Spielfeld und ein Haufen leichter Rätsel sorgen für die nötige Kurzweil. Ohne Englischkenntnisse geht allerdings auch hier nichts. Besonders schmuck ist die Bilderpracht: Zwar sieht's am Anfang mager aus, je weiter man aber in dem Weltenbaum nach oben klettert, steigt die Qualität der Grafiken ganz gewaltig.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO 76%

Grafik: 54% Sound: 33% Schwierigkeit: mittel

POWER TIPS

der totale Durchblick ist sicher!

Der neue einzigartige Sammelordner von POWER PLAY



Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Den gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für POWER PLAY-Leser!

Super Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in extra Neon-Pink! Auf dem Titel signalisiert Trantor höchstpersönlich: „Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper-Ordnung!"

Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften – so geht kein heißer Tip verloren. Helle Köpfchen schlagen gleich zu – zum supergünstigen Preis von nur 9,– DM.

Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an:

Computer Service Ernst Jost,
Markt & Technik Leser Service,
Postfach 14 02 20,
8000 München 5

Bestell-Gutschein

Ja, ich will ____ Exemplare

des POWER TIPS-Ordners zum Spezialpreis von 9,– DM zuzüglich Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name/Vorname ______________________

Straße/Nr. ______________________ Telefon ____________

PLZ/Ort ______________________

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an:
Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5



Sind Sprites wirklich schwindelfrei? (Nintendo)

DOPPELT HÄLT BESSER

Double Dragon II

Im Amerika einer postnuklearen Zukunft sind für die beiden Raufbolde und Schwarzgürtel Billy und Jimmy Lee, Helden des Kultautomaten "Double Dragon", harte Zeiten angebrochen. Sowohl Billys Freundin Marion als auch die gesamte Kampfsportschule der Brüder wird in kurzer Folge von Angehörigen der berüchtigten Schlägerbande "Black Shadow Warriors" vom Erdboden weggeputzt. Derart jeglicher vernünftigen Freizeitbeschäftigung beraubt, steht einer großangelegten Vergeltungsaktion von wahlweise einem oder zwei der Brüder nichts mehr im Wege. Der Oberbösewicht der "B.S.W." sieht's mit Grauen und schickt den beiden kurzerhand alles entgegen, was einen schwarzen Gürtel tragen kann. Er selbst tritt den taktischen Rückzug ins tiefste Verlies seines fallenstarrenden Schlosses an. Neun Levels müssen von unten nach oben und von links nach rechts mit Schlägen und Tritten von jeglichem Leben befreit werden, bis der/die Spieler dem Oberbösewicht selbst in seinem geheimen Hauptquartier gegenüberstehen. Drei Leben, jedes mit einer großzügigen Menge Energie ausgestattet, elf verschiedene teilweise aufeinander aufbauende Schläge und Tritte, sowie eine ganze Palette von Nahkampfwaffen und Wurfgeschossen stehen den beiden Spielern zur Verfügung. Auf eine Continue-Option wurde diesmal jedoch verzichtet. *wi*

Gut!



Auch wenn es nicht meiner Moralvorstellung entspricht: Bei Double Dragon II macht es Spaß, stundenlang Sprites über den Bildschirm zu prügeln. Obwohl Helden und Bösewichte nicht besonders groß geraten sind, wurden Mienenspiel und Bewegung der Figuren beim Austeilen und Einstecken der diversen Schläge wirklich witzig animiert. Der gesamte Aufbau des Spieles mit Intro, den neun vollkommen unterschiedlich großen Levels und den Zwischengrafiken und -texten trägt weiterhin zur guten Atmosphäre bei. Daran kann auch die abgelutschte und brutale Spielidee nicht viel ändern.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO		74%
Grafik: 73%	Sound: 64%	Schwierigkeit: mittel



Droht die Kugel zu verschwinden, werd' ich das verhindern (Nintendo)

FLIPPER MIT HERTZ

Pin-Bot

Im Gegensatz zu den meisten anderen Videospiel-Flippern hat man bei "Pin-Bot" versucht, dem mechanischen Arcade-Vorbild möglichst nahe zu kommen. So blickt man realitätsnah von schräg oben und nicht aus der Vogelperspektive auf den Flipper. Da nicht das komplette Spielfeld der Länge nach auf den Bildschirm paßt, wird entsprechend gescrollt. Das Besondere dabei ist, daß sich nicht der ganze Flipper bewegt. Der untere Abschnitt, in dem sich die beiden Bumper befinden (mit denen man die Kugel tunlichst im Spiel halten sollte), bleibt immer sichtbar. So ist gewährleistet, daß man die entscheidende Zone immer im Blick hat.

Alle Spieleelmente sind "Arcade-geprüft", denn Pin-Bot ist die Adaption eines Original-Standflippers des Kugel-Königs Williams. Das englische Programmier-Team Rare (bekannt durch "R.C. Pro-Am") hat ihn im Auftrag von Nintendo umgesetzt. Auf dem Spielfeld tummeln sich natürlich eine Menge Bumper, diverse Targets zum Abschießen und viele Punkte-Multiplikatoren. Wer besonders geschickt flippert, darf mit mehreren Kugeln gleichzeitig spielen. Schließlich ändert sich sogar das Spielfeld etwas, wenn eine bestimmte Aufgabenstellung gelöst wurde. Sollte die Kugel den beiden "Schlupflöchern" an den Seiten bedrohlich nahe kommen, darf man per Tastendruck den Flipper etwas "anrempeln" — von links wie von rechts. *mg*

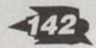
Geht so

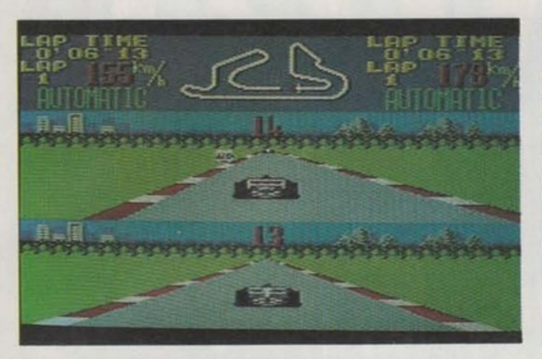
Über mangelnde akustische Untermalung kann sich bei Pin-Bot niemand beklagen: Klappern und Rattern hier, Sprachausgabe dort. Leider läßt die Qualität ziemlich zu wünschen übrig (das digitale Gemurmel versteht kein Mensch). Das trifft leider teilweise auch auf das Spiel zu. Die Kugelbewegung ist zwar ordentlich und vermittelt ein gutes Flipper-Gefühl, aber die Anzahl der Spielelemente ist doch reichlich limitiert. Mir ist Pin-Bot viel zu eintönig. Man flippert schon gerne eine Runde, aber auf Dauer kommt leider Langeweile auf. Besser als der erste Nintendo-Flipper ist Pin-Bot allerdings schon.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 80 Mark

NINTENDO		56%
Grafik: 54%	Sound: 33%	Schwierigkeit: mittel





Riech' an meinen Auspuffgasen (Master System)

Turnen ist eine von fünf Disziplinen (Master System)

STRATEGIE STATT SPECIAL FX

Super Monaco GP

Wenn man sich den Preisunterschied zwischen dem Original-Spielautomaten "Super Monaco Grand Prix" (ca. 25000 Mark) und dem Sega Master System plus Modul (ca. 350 Mark) vor Augen hält, sollte es einen nicht wundern, wenn zwischen Vorbild und Umsetzung ein gewisser Unterschied besteht. Zwar wurde bei der Heimversion des spektakulären Autorennens auch auf 3D-Grafik zurückgegriffen, doch ist diese weit weniger detailliert als beim Arcade-Original. Dafür ist bei der Master-System-Version der Bildschirm gesplittet. Während im oberen Bereich wichtige Informationen wie Streckenverlauf und Geschwindigkeit grafisch präsentiert werden, sieht man in den beiden restlichen Bildschirm-Dritteln jeweils die Strecke aus der Sicht des Fahrers auf einen zukommen. Wenn Ihr alleine startet, fährt unten der Computer mit; im Zwei-Spieler-Modus darf ein Kumpel ebenfalls zum Joypad greifen. Um sich für den nächsten der insgesamt 16 Grand-Prix-Strecken zu qualifizieren, müßt Ihr mindestens den sechsten Platz belegen. Der Verzicht auf grafische Effekthaschereien wurde durch das Einfügen taktischer Elemente wettgemacht. Vor dem Start des Rennens dürft Ihr Euren Flitzer individuell zusammenbasteln: jeweils vier verschiedene Motoren, Spoiler und Reifen sowie Automatik und Handschaltung stehen zur Auswahl. *mg*



Geht so

Wenn man sich vom ersten "Wie-sieht-denn-das-aus?"-Schreck erholt hat, dann kann Super Monaco Grand Prix auch auf dem Master System anständig unterhalten. Es erinnert zwar etwas an "World Grand Prix", gewinnt durch Taktik-Intermezzo und Zwei-Spieler-Modus allerdings an Fahrt und Eigenständigkeit. Immerhin: Die Grafik flutscht ordentlich, die Musik nervt nicht und das Spielgefühl ist überraschend gut. Bis auf die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung bei der manuellen Gangschaltung ("Hoch, nicht runter!") war kein außerplanmäßiger Boxenstop nötig. Für PS-Freaks eine willkommene Neuheit.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		63%
Grafik: 63%	Sound: 52%	Schwierigkeit: mittel

GRUFTI-GAMES

Summer Games

Was 1984 auf dem C 64 ein Riesen-Computerspielhit war, ist sechs Jahre später wohl immer noch gut genug für das Master System. In einer leicht abgespeckten Version erscheint jetzt der sechs Jahre alte Epyx-Klassiker "Summer Games" als Sega-Modul. Von den ursprünglich acht Disziplinen sind aus Speicherplatzgründen nur fünf übriggeblieben: 100-Meter-Lauf, Turmspringen, Schwimmen, Stabhochsprung und Turnen.

Mehrere Spieler können an einem Turnier teilnehmen, ihren Namen eingeben und sich eine Nation aussuchen, für die Sie starten wollen. Die Bestleistungen pro Disziplin erscheinen in der Weltrekordliste. Bei den Sportarten kommt es vor allem auf Timing und Geschick an, um Höchstleistungen zu erzielen. Nur beim 100-Meter-Lauf ist nackte Kraft gefragt, denn hier macht Ihr Eurem Läufer durch schnelles Drücken der beiden Feuerknöpfe Beine. Bei den technischen Disziplinen Turnen und Turmspringen habt Ihr mehrere Versuche, deren Qualität von einer Computerjury bewertet wird. Beim Schwimmen kommt es wieder aufs Feuerknopfdrücken an, aber nicht Hektik, sondern Gleichmäßigkeit ist angesagt. Und um eine gute Leistung beim Stabhochsprung zu erzielen, müßt Ihr zur jeweils richtigen Zeit den Stab ansetzen, Euch hochschwingen und den Stab schließlich durch Feuerknopfdruck loslassen. *hl*



Na ja...

Als Summer Games vor sechs Jahren auf dem C 64 herauskam, war es ein fantastisches Computerspiel. Nach den Maßstäben von 1990 ist die Bildschirm-Olympiade spielerisch immer noch ganz gut, wirkt aber ein wenig angestaubt. Üblerweise sieht die Grafik der neuen Sega-Umsetzung wesentlich schlechter aus als die der alten Commodore-Version. Im Prinzip spricht nichts dagegen, Computerspiel-Klassiker fürs Master System umzusetzen, aber bei Summer Games wurde zu viel geschlampt. Fürs gleiche Geld erhaltet Ihr die Sega-Version von "California Games", die grafisch und spielerisch zwei Klassen besser ist.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		40%
Grafik: 39%	Sound: 35%	Schwierigkeit: mittel



Dr. Mario

Man ahnt nichts Böses — und wieder sind die Batterien leer; dabei hatte man doch erst gestern die Akkus aufgeladen. Klarer Fall: "Dr. Mario" hat wieder zugeschlagen.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Man nehme eine Flasche. Dazu weiße, graue und schwarze Viren (die ein wenig der loriot'schen Steinlaus ähneln) und jede Menge Kapseln. Die Kapseln (die, die man sonst als armer Patient mit viel Wasser runterwürgen darf), sind ebenfalls weiß, grau oder schwarz. Mischformen sind auch dabei: Oben schwarz, unten weiß; oben grau, unten weiß; oben schwarz, unten grau — und so fort. Dr. Mario schlenzt jetzt mit elegantem Schwung eine Kapsel in die Flasche, der Spieler postiert sie strategisch richtig am farblich entsprechenden Virus. Sind nun vier, beispielsweise graue Kapselstückchen zusammengekommen, entfaltet die Medizin ihre Kraft und — paff: die Reihe mit dem Virus verschwindet. Dabei ist es egal, ob sie horziontal oder vertikal aufgebaut wurde. Der Rest fällt nach unten und löst mit Glück eine Kettenreaktion aus. Hat man alle Viren eingekreist, geht's auf zur nächsten Flasche. Es ist völlig egal, wieviele Kapseln man schachtelt und wielange man dazu braucht, Hauptsache, der "Patient" wird wieder gesund. Man kann den Virengrad zu Beginn des Spiels einstellen; ein Zwei-Spieler-Modus wurde nicht vergessen. Niedlich sind die Viren, die heimtückisch zappeln, bis man sie ausgebaut hat — dann verschwinden sie mit einem erfrischenden "Plopp".

Dr. Mario spielt sich einfach, ist aber tückisch in den Folgen. Bei 30 Viren kommt man ins Schwitzen, ab 40 beginnen sich Bläschen am Daumen zu bilden, bei 50 treten bei den Patienten ernsthafte Sprachstörungen auf. Ein Lob der beruhigenden Musik ("Chill" und "Fever"), die so manchen beim Spiel verkniffenen Zehen zum Wippen bringt. Hausarzt Dr. Locker empfiehlt: Muß man haben. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 83%
Grafik: 60% **Sound: 76%**
Schwierigkeit: einstellbar



Sokoban 2

100 Levels voller Kisten: An sich nichts Schlimmes, doch die gehören alle an den richtigen Platz geschoben. Wer nach "Sokoban" eine weitere Herausforderung sucht, bekommt eine Masse neuen Grübelstoff geboten; nur sind die Levels diesmal wirklich happig zu lösen. Grafisch ist Sokoban 2 nicht gerade berühmt, was aber dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Leider ist das Paßwort auf japanisch, aber mit ein wenig System (3 runter, 8 rechts...) kommt man wieder an seinen Spielstand. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Pony Canyon
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 78%
Grafik: 46% **Sound: 54%**
Schwierigkeit: mittel



Double Dragon

Knallharte Straßenkämpfer können sich jetzt auch auf dem Game Boy austoben. In insgesamt vier Missionen muß der Held seine Freunde aus den Klauen böser Streetgangs und Killer befreien. Natürlich können unterwegs Waffen aufgesammelt werden; eine durchschlagende Alternative zu den Karate-Techniken. Am Ende jeder Mission prüft ein besonders harter Brocken Eure Kampftaktik. Im Zwei-Spieler-Modus dürfen zwei furchtlose Streiter zusammen die Feinde vertrimmen. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Technos
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 67%
Grafik: 75% **Sound: 25%**
Schwierigkeit: leicht



Matchmania

Das hat gefehlt: ein guter "Match It"-Verschnitt für den Game Boy. Bis auf den nicht vorhandenen Zwei-Spieler-Modus ist "Matchmania" mit dem "Shanghai"-inspirierten Arcade-Vorbild nahezu identisch. Wer in Ruhe Steinchenpaare suchen will, kann dies in 50 anwählbaren Levels ohne Hektik tun. Im "Challenge"-Modus spielt man auf mehreren Schwierigkeits-Stufen gegen die Uhr. Wer diese Art von Spiel mag, der kommt bei Matchmania auf seine Kosten — Vorsicht, Suchtgefahr! *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Irem
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 78%
Grafik: 60% **Sound: 61%**
Schwierigkeit: einstellbar



Volleyfire

"Volleyfire" ist die moderne Version eines Pistolen-Duells im Wilden Westen. Zwei Raumschiffe stehen sich gegenüber und schießen mit Lasern eifrig auf den jeweiligen Gegner. Zwischen den beiden Kontrahenten tummeln sich je nach Level andere Hindernisse. Anfangs macht Volleyfire (zu zweit) halbwegs Spaß, doch nach kurzer Zeit bleiben bei dem belanglosen Geballer Ermüdungserscheinungen nicht aus. Im Vergleich plaziert sich das Modul klar unter dem Durchschnitt. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Toei
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 31%
Grafik: 37% **Sound: 49%**
Schwierigkeit: mittel

Ghouls'n'Ghosts

Nun läuft, springt und kämpft der unerschrockenen Ritter der beliebten Capcom-Automaten auch erstmals auf dem Super Grafx. Zum zweiten Mal wurde seine Herzensdame von Mächten des Bösen verschleppt, zum zweiten Male werden Rüstung und Lanze aus dem Kleiderschrank gekramt, um sie an den heimischen Herd zurückzuholen. Fünf reichlich mit Monstern, Fallen und anderen Hindernissen gefüllte Levels führen ihn durch Friedhof, Hügellandschaften, Wälder und Ruinenstädten bis zu Gebirgsfestungen des Feindes. Ohne Hilfe durch eine ganze Anzahl verschiedener Waffen, Bonusleben und einer magischen Rüstung wäre dieses Abenteuer auch für einen alten Haudegen wie unseren Helden natürlich nur schwer zu schaffen. Die magische Rüstung findet man wie die Extrawaffen in einer der zahlreichen Schatzkisten. Sie aktiviert einen Zauberspruch, der, je nach Waffe des Ritters, die Feinde in Form von Blitzen, Flammenschilder oder Energiestrahlen vom Bildschirm putzt. Sollte der relativ hohe Schwierigkeitsgrad dem Ritter doch ein vorzeitiges "Game Over" zwischen die Beine werfen, kann das Spiel zweimal fortgesetzt werden.

Die Besitzer der Super Grafx haben Glück gehabt, denn die beste Umsetzung des "Ghosts'n'Goblins'n'Ghouls"-Themas gibt's für ihr System. Grafik und Soundeffekte sind fantastisch, in Sachen Spielbarkeit läßt diese Umsetzung die sehr gute Mega-Drive-Version weit hinter sich. Zudem sind ihr auch noch einige Features (wie beispielsweise ein kleines Intro) zusätzlich enthalten. Der saftige Schwierigkeitsgrad ist auch auf der Super Grafx erhalten geblieben. Die Kollisionsabfrage scheint mir aber einen Deut freundlicher als die anderer Versionen. "Beinahe-Berührungen" lassen unseren Recken glücklicherweise ungeschoren. Trotzdem muß man allein für den ersten Level einige Spielstunden und viele, Nerven investieren. Es wird Zeit, daß mehr Spiele dieses Kalibers für die Super Grafx erscheinen. *wi*

Genre: Action
Hersteller: Hudson Soft
Zirka-Preis: 160 Mark
SUPER GR. 81%
Grafik: 84% **Sound: 82%**
Schwierigkeitsgrad: schwer



Rastan II

Wer den schwertschwingenden Recken "Rastan" noch von seinem ersten Abenteuer aus der Spielhalle kennt, der wird vom zweiten Teil auf der PC-Engine ziemlich enttäuscht sein. Was sich Taito dabei gedacht hat, ist mir nicht ganz klar. Die Grafik ist ziemlich laienhaft, der Sound nicht der Rede wert und spielerisch hapert's gewaltig. Im Vergleich zu "Legendary Axe" fällt "Rastan II" gewaltig ab. Keine völlige Katastrophe, aber ziemlich an der "Qualitäts-Realität" vorbei. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 41%

Grafik: 38% **Sound: 28%**

Schwierigkeit: mittel



Pipe Mania

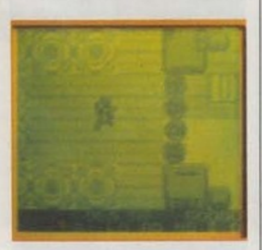
Ein Grund mehr, sich einen Game Boy zuzulegen: "Pipe Mania" spielt sich genauso erstklassig wie die Computer-Versionen. Erst ist man von der etwas fuzzligen Grafik irritiert, dann kommt man vom Spiel nicht mehr los. Vom Paßwort-Feature bis zum Zwei-Spieler-Modus ist alles beim alten geblieben — und das ist gut so. Für die ersten Tage sollte man sich nichts vornehmen, einen Extra-Satz Akkus aufladen und die Nachbarn vor den "Zeitlimit-Wutschreien" warnen. *al*

Genre: Strategie
Hersteller: Bullet Proof
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 78%

Grafik: 55% **Sound: 48%**

Schwierigkeit: einstellbar



Burai Fighter

"Burai Fighter" erinnert auf den ersten Blick an "Sidearms", denn auch hier kann der schwebende Held in alle Richtungen feuern. Je nach Level (mindestens fünf werden geboten) scrollt das Spielfeld mal horizontal und mal vertikal. Zusätzlich gibt's eine Menge feiner Extras, die man gegen die Flut von unterschiedlichen Gegner dringend benötigt. Wer sich mit der Steuerung angefreundet hat, wird einige Zeit gut unterhalten. Nach jedem geschafften Level gibt's übrigens ein Paßwort. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 63%

Grafik: 58% **Sound: 47%**

Schwierigkeit: einstellbar



Obaman

Wenn "Obaman" mit seinem Bein zuschlägt, dann werden sämtliche Ärzte grün im Gesicht: Dank seiner "Dehngelenke" hat er eine unglaubliche Reichweite. Damit kann er jeden Gegner in den über 20 Leveln problemlos vertrimmen. Worum's in dem Spiel geht, bleibt einem dank japanischer Bildschirmtexte leider verborgen. Ein passables Hüpf-, Spring-, und Hauzu-Modul, das grafisch zeitweise sehr schön anzusehen ist. Steuerung und Schlagtechnik sind ziemlich gewöhnungsbedürftig. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 54%

Grafik: 69% **Sound: 47%**

Schwierigkeit: mittel

SIMULATIONS SIESTA

Arcade-Neuheiten werden anspruchsvoller: Statt Knochen-Brecher-Mentalität ist strategisches Denken gefragt.

Nachdem Sega vor etlichen Monaten mit der grafisch imposanten Golf-Simulation "Super Masters Golf" einen ordentlichen Erfolg verbuchen konnte, will nun Irem einen Birdie landen. Bislang machte sich der japanische Spieleproduzent vor allem mit knallharten Action-Orgien wie "R-Type" und "Image Fight" einen guten Namen. Mit "Major Title" stellt Irem seine erste Golf-Simulation vor. Obwohl eine ganze Menge Feinheiten in den Automaten gepackt wurden, spielt er sich erstaunlich gradlinig. Auf den ersten paar Löchern reicht es, sich auf Schlagstärke und -richtung zu konzentrieren. Später sollte man die Computervorschläge zur Schlägerwahl sorgfältig prüfen und zunehmend mit Schnitt arbeiten. Nur so kann man den Ball geschickt um Bäume herum zirkeln. Die Steuerung ist größtenteils "Leaderboard"-kompatibel und sehr gut durchdacht.

Bis zum Abschlag präsentiert sich das Geschehen in schöner 3D-Grafik. Den Flug des Golfballs beobachtet der Spieler dann aus der Vogelperspektive, wobei sich die Größe des Balls natürlich mit der Flughöhe verändert. Das Grün wird ebenfalls von oben gezeigt: So erkennt man die Unebenheiten des Rasens recht gut. Alle "Bodentypen", die auf einem Golfplatz zu finden sind, kommen auch bei Major Title vor: Sandbunker, Gebüsch und Wasserhindernisse sind mit von der Partie. Zur besseren Orientierung wird ständig eine Übersichtskarte des gerade bespielten Loches eingeblendet. Angaben über Windrichtung und zurückgelegte sowie verbliebene Distanz zur Fahne werden ebenfalls geboten. Natürlich dürfen auch mehrere Spieler zusammen eine Runde absolvieren. Alles in allem eine prima Golfsimulation, die man sofort kapiert, aber Spielraum für schlagtechnische Finessen läßt.



Flaches Motorradrennen in 3D: WGP von Taito

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Major Title	Irem	Spielerisch gute Golfsimulation mit sehr schöner Grafik	empfehlenswert
WGP	Taito	Mittelmäßiges Motorradrennen mit Realismus-Touch	für Fans

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".

Taitos neuer Automat ist zwar auch eine Simulation, doch bei dem Motorradrennen "WGP" kommt es vorwiegend auf flinke Reaktionen an. Sobald Ihr auf dem heißen Ofen Platz genommen habt, startet der erste von acht Grand Prix. Jetzt muß sich der Fahrer mindestens drei Runden im vorderen Feld behaupten um das Rennen auch beenden zu dürfen. Ansonsten heißt es absteigen oder den Automaten mit weiteren Münzen füttern. Ähnlich wie bei "Super Hang-On" wurde auf 3D-Grafik zurückgegriffen. Leider ist die Auflösung recht grob und die Animation nicht allzu flüssig: für einen Spielautomaten Baujahr '90 eine ziemlich schwache Vorstellung. Dafür ist das Fahrgefühl dank "echtem" Motorrad inklusive Lenker und Fußpedale



Dieses Mädel erteilt die Startfreigabe bei WGP

ausgesprochen gut. Wer will, kann von der angenehmen Automatik auf "originalgetreue" Handschaltung umschalten. Um den Realismustouch noch mehr zu betonen hat sich Taito ein besonderes Gimmick einfallen lassen: Im "Tank" der Motorradattrappe befindet sich ein Ventilator, so daß einem während des Rennens der Fahrtwind um die Ohren bläst: Born to be wild... *mg/wi*



Erst solltet Ihr einen Blick auf die Übersichtskarte werfen, dann wird geschlagen:
◄ Major Title von Irem

SONNENGLUT UND FLINKE FINGER

Petrus meinte es mal wieder besonders gut. Am wohl heißesten Wochenende des Jahres fand bei Karstadt in Essen der erste deutsche "Pipe Mania"-Wettbewerb statt. Trotz subtropischer Temperaturen um die 35 Grad, war die Computerabteilung schon um 10 Uhr morgens brechend voll. Im Laufe des Tages fanden sich an die 500 hoffnungsvolle Computerklempner bei Karstadt ein. Kein Wunder, wartete doch als erster Preis auf den glücklichen Sieger eine Reise für zwei Personen in die USA. Daneben gab es natürlich noch jede Menge Software-Pakete zu gewinnen. Also für jeden Anreiz genug, sich auch am Computer zu versuchen. So kamen denn auch viele der Teilnehmer aus dem ganzen Ruhrgebiet und dem übrigen Westfalen.

An insgesamt vier Amigas tobte die Schlacht um Wasserrohre und Highscores. Im Laufe des Tages wurde die Punktzahl mit Hilfe von Joystick oder Keyboard in immer neue Höhen geschraubt. Für einige sollte sich das wochenlange Training vor dem heimischen Computer auszahlen.

Auf eine Reise in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten freuen kann sich Gilbert Krull aus Essen. Er erreichte die astronomische Zahl von 76000 Punkten. Ein Software-Paket im Wert von 500 Mark gewann Daniel Reka aus Duisburg. Ein Software-Paket im Wert von 250 Mark schließlich, gewann Martin Lassahn aus Essen. Wir gratulieren allen Gewinnern. *vw*


Selbst die Affenhitze konnte der Stimmung keinen Abbruch tun

Bericht vom "Pipe Mania"-Wettbewerb in Essen: Highscores, Rohre und Computer. Die Firmen" "Empire" und United Software" spendierten eine Reise nach Amerika


Marisa Pauwels von Empire hatte für jeden ein Lächeln parat


Wer knackt den Highscore? Konzentration vor dem Einsatz.

Musik · Bücher · Filme

COMPACT DISC



Little Feat: Representing the Mambo

Die Reihe der Comeback-Alben von Rock-Veteranen nimmt kein Ende. Nach den Zombies, den Doobies Brothers und Poco fanden sich auch Little Feat zu einem neuen Album zusammen. Wer einen brillanten Sound-Cocktail aus Westcoast-Rock mit ein paar Messerspitzen Blues, Jazz und Country vertragen kann, wird das kontrastreiche Album lieben. Vom dynamischen "Texas Twister" bis zum abschließenden "Silver Screen" gibt's Rockmusik vom Allerfeinsten. *hl*

Warner Bros 7599-26163-2
51:02 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC



Bruce Hornsby: A Night on the Town

Ganz schön mutig, der Bruce Hornsby: Nach zwei erfolgreichen Alben mit Welthits wie "The Way it is" stellte der Amerikaner seinen Sound um. Bei der leicht verdaulichen Mischung aus Westcoast-Rock und Pop wurden die sonst so exzessiven Piano-Soli etwas in den Hintergrund verbannt. Dafür gibt's mehr Gitarren-Freiraum, wodurch "A Night on the Town" rockiger klingt. Bruce Hornsby ist die Stilkorrektur glänzend gelungen; Songs und Arrangements klingen frisch und knackig. *hl*

RCA PD 82041
55:12 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Dick Tracy: Selections from the Film

Wer auf Swing-Musik im Stil der 30er Jahre steht (angereichert mit etwas Rock 'n' Roll-Pep und Country-Heimeligkeit), der sollte aufhorchen. Rechtzeitig zum Start des Kinofilms "Dick Tracy" erscheint eine schwungvolle CD mit einer imposanten Auswahl aus dem Streifen. Die Interpreten-Schar ist ebenso bunt gemischt wie die musikalische Kost: von Jerry Lee Lewis und Erasure, über Al Jarreau und Ice-T bis hin zu Ofra Haza und Patti Austin. *mg*

Sire / Warner 7599-26279-2
53:10 Minuten / 18 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Steve Earle: The hard Way

Zwischen Südstaaten- und Country-Rock schwankt Rauhbein Steve Earle auf seinem neuen Album, das ihm auch beim europäischen Publikum den Durchbruch bescheren könnte. Outlaw-Romantik, eingebettet in erdige Songs mit eingängigen Refrains geben den Ton an. Das Album macht Stimmung und bietet bis auf wenige Dudelstücke handfeste Unterhaltung. Ausreißer wie bei "When the People find out" (mit Gospel-Chor) tun der CD gut. *hl*

MCA 2292-57236-2
55:32 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

An dieser Stelle wollen wir Euch über Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team — bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol, Volker und Heinrich — kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, richtet sich meist danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC



Cheap Trick: Busted

Unter der straffen Produktion von Richie Zito, der auch das letzte Heart-Album betreute, laufen die Routiniers von Cheap Trick zu prächtiger Form auf. Die Kunst des geschliffenen Mainstream-Rocks vom Rock 'n' Roller bis zur geschniegelten Edelschnulze beherrschen die Knaben wie kaum eine andere Band. Ihr jüngstes Album "Busted" geriet erfreulich abwechslungsreich. Neben der unbeschwerten Drauflos-Fröhlichkeit von "Back'n blue" fällt der Rock-Walzer "Walk away". *hl*

Epic 466876 2
46:51 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

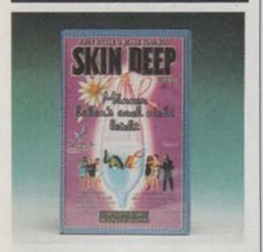


Jane Wiedlin: Tangled

Nach Belinda Carlisle schickt sich ein zweites ehemaliges Mitglied der "Go-Go's" an, Furore zu machen. Professionell eingespielter Mainstream-Pop, der in dieser Form ohne Probleme ein neues Carlisle-Album zieren könnte. Der größte Unterschied ist die etwas piepsige Stimme von Miss Wiedlin. Trotzdem: Die teils wunderschön gefühlvollen, teils dynamisch kraftvollen Kompositionen bahnen sich kompromißlos einen Weg in Hitlisten und Gehörgänge. *mg*

EMI CDP 7-90741-2
45:49 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Skin Deep

Er ist ein genialer Schriftsteller in argen Nöten: Zach Hutton (gespielt von John Ritter) ist Mitte dreißig, verheiratet und hat das, was Autoren gemeinhin als eine künstlerische Schaffenspause titulieren. Die Folge: Zach sucht Bestätigung in vielen, vielen Frauenbekanntschaften. Dies gefällt seiner Angetrauten (Alyson Reed) überhaupt nicht und als sie Zach mit einem blutjungen Mädel im ehelichen Schlafgemach überrascht, ist das Maß voll. Zach wird an die Luft gesetzt, der Scheidungsrichter verknackt ihn zu erheblichen Unterhaltszahlungen. Meint man nun, daß unser Schriftsteller durch diesen Schock geheilt wird, täuscht man sich gewaltig. Zu den vielfältigsten Frauen, die sich unter Zach abwechseln, gesellt sich noch ein erheblicher Alkoholkonsum. Nach guten anderthalb Stunden Filmvergnügens dieser Komödie vertragen sich Zach und seine Frau allerdings wieder. Er hört auf zu trinken, schreibt ein neues Buch und läßt nur noch seine eigene Frau in sein Bett.

Skin Deep lebt von den irrwitzigen Situationen, in die Zach mit seinen Bettgenossinnen schliddert. Von der Zaubermaus, die ihm Klavier und Haus abfackelt, über den weiblichen Schwarzenegger bis zur Punkbraut, die auf Kondome in Leuchtfarbe steht, ist alles vorhanden, was schrill und witzig ist. Spätestens als Zach den Hund des Barkeepers seiner Stammkneipe mit Sekundenkleber an der Decke befestigt, hat der Bursche die Lacher auf seiner Seite. Leider kommen viele Gags auf dem heimischen Bildschirm etwas kurz. Sorgt das Duell der beiden Kondome noch für ein Toben im Lichtspielsaal, reicht's auf dem Fernseher "nur noch" für ein heftiges Lachen. *mh*

Regie: **Blake Edwards**
Produzent: **Tony Adams**
Drehbuch: **Blake Edwards**
Darsteller: **John Ritter, Vincent Gardenia, Alyson Reed, Joel Brooks, Julianne Phillips**
Laufzeit: **100 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **Marketing-Film**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

VIDEOFILM



Fletch II

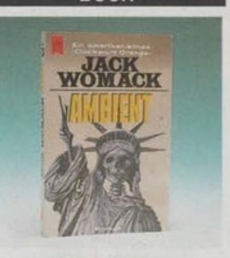
Journalist und Verwandlungskünstler Irving Fletcher ist wieder mal tierisch genervt. Sein Chef will seine Spesenabrechnung nicht anerkennen und gewährt ihm den lange versprochenen Urlaub nicht. Wie praktisch, daß Fletch gerade in diesem Moment der Anruf einer Rechtsanwältin erreicht. Von ihr erfährt er, daß er ein riesiges Anwesen in Louisiana geerbt hat. Keine fünf Sekunden später hat er gekündigt, und schon am nächsten Tag sitzt er im Flieger.

Leider entspricht das Anwesen nicht ganz seinen Erwartungen. Die "Villa", die er sich im Geiste ausgemalt hat, ist ein total heruntergekommenes Gebäude, in dem nur ein paar Ratten und ein altersschwacher Diener hausen. Nach diesem Schock tröstet sich Fletch mit einer gemeinsam verbrachten Nacht mit seiner hübschen Anwältin. Am nächsten Morgen liegt das Mädel (anscheinend) ziemlich geschafft auf der Matratze — beim näheren Hinschauen stellt sich allerdings heraus, daß sie sanft entschlummert ist: Fletch wird unter Mordverdacht festgenommen.

In Amerika ist "Fletch" inzwischen ein Kultfilm, und auch der zweite Teil lief prima in den Kinos. Mangels Zuschauer-Akzeptanz in Deutschland erscheint "Fletch II" bei uns nur auf Video. Star-Komiker Chevy Chase (er mimt Fletcher) kommt in Deutschland einfach nicht auf den grünen Zweig. "Schuld" daran ist die subtile Albernheit, mit der Chevy Chase seinen Fans einen Lacher nach dem anderen beschert. Wer auf vordergründigen Klamauk à la "Sketch-Up" steht, wird bitter enttäuscht sein. Alle anderen sollten mal reinschauen — obwohl der zweite Teil etwas schwächer als das Original ist. *mg*

Regie: **Michael Ritchie**
Produzent: **Alan Greisman, Peter Douglas**
Drehbuch: **Leon Capetanos**
Hauptdarsteller: **Chevy Chase, Hal Holbrook, Julianne Phillips, R. Lee Ermey**
Laufzeit: **91 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **CIC**
POWER-WERTUNG: **für Fans**

BUCH



Ambient

Das Erstlingswerk des Amerikaners Jack Womack ist ein gnadenlos zu Ende gedachtes Gleichnis vom Zerfall der westlichen Zivilisation. Mit brutaler Offenheit schildert er die erschreckenden Zustände in der von Verbrechen und Korruption dominierten Gesellschaft. Im Mittelpunkt stehen die "Ambients", durch radioaktive Strahlungen entsetzlich entstellte und völlig verwahrloste "Menschen". Der spannende Roman ist nichts für zarte Nerven. *mg*

ISBN: **3-453-03935-1**
Autor: **Jack Womack**
Verlag: **Heyne**
Preis: **10,80 Mark**
POWER-Wertung: **empfehlenswert**

BUCH



Die totale Erinnerung

Der Mensch ist die Summe seiner Erinnerungen: Douglas Quaid, der Held der Geschichte, will sich vielleicht deshalb nicht mit der rechtschaffenen Dürftigkeit seines Lebens abfinden. Die Firma "Total Recall" verspricht schnelle Abhilfe, indem sie den Menschen "Instant"-Erinnerungen ins Gehirn pflanzt. Wer den Film gesehen hat, braucht das Buch nicht zu lesen. *up*

ISBN: **3-404-13285-8**
Autor: **Piers Anthony**
Verlag: **Bastei Lübbe**
Preis: **7,80 Mark**
POWER-Wertung: **für Fans**

BUCH



Drachen Zwielicht

Gab es bisher nur Bücher oder Spiele zu Filmen, so haben sich die Amerikaner jetzt eine neue Variante ausgedacht: das Buch zum Spiel. Welcher "AD&D"-Fan kennt nicht die "Dragonlance"-Serie von SSI (man denke nur an das Action-Adventure "Heroes of the Lance" oder an das Rollenspiel "Champions of Krynn"). Auf der Fantasy-Welt Krynn ist auch die neue Buchreihe des Goldmann-Verlags angesiedelt. In aller Ausführlichkeit und epischer Breite werden in insgesamt sechs Bänden die Abenteuer einer Heldentruppe geschildert, die sich aufmacht, das Land Krynn von den falschen Göttern zu befreien. Natürlich trifft der Leser auf viele alte und liebgewonnene Bekannte.

Der stets zu Späßen aufgelegte "Tollpan Barfuß", der Kender mit den spitzen Ohren, sorgt mit seinem "Houpak" für Verwirrung bei Freund und Feind. Sturm Feuerklinge, Ritter von Solamnia, edel und gut, ist immer zur Stelle, wenn eine Jungfrau in Gefahr ist . Die Zwillingsbrüder Caramon und Raistlin, Kämpfer und Magier, Tanis, der Halb-Elf und der Zwerg Flint Feuerschmied: Sie alle machen sich auf, um in Krynn nach dem Rechten zu sehen und stolpern natürlich von einem Abenteuer ins andere. Auf Krynn ist nämlich der Teufel los; genauer gesagt, die Königin der Finsternis und ihre Helfershelfer, die Draconier. Es gibt also reichlich zu tun für unsere Helden, bevor der Frieden wieder in Krynn einzieht.

Die "Drachen Lanze"-Serie bietet Lesestoff für Wochen, den sich kein Rollenspiel-Fan entgehen lassen sollte. Wer viele Seiten mit spannender Fantasy-Kost mag, ist hier gut aufgehoben. Allerdings gibt es auch einen kleinen Wehrmutstropfen. Wer alle sechs Bände der "Drachenlanze"-Serie kaufen möchte, muß immerhin über 50 Mark ausgeben. Keine Kleinigkeit für einen schmalen Geldbeutel aber eine Investition die sich trotzdem für jeden Fantasy-Fan lohnt. *vw*

ISBN: **3-442-24510-9**
Autor: **Weis/Hickman**
Verlag: **Goldmann**
Preis: **8,80 Mark**
POWER-Wertung: **empfehlenswert**



▲ Angekommen: Die *POWER PLAY* hat sich auf der Entertainment Show umgesehen.

Ausgekocht: Der Held im Spionage-Knüller "Sly Spy" ist mit allen Wassern gewaschen. ▶

In knapp vier Wochen ist es wieder soweit: *POWER PLAY* präsentiert ein prickelndes Potpourri aus brandheißen Informationen, knallharten Tests und hilfreichen Tips. Besonders aktuell: unser Messebericht von der "Entertainment Show" in London. Wir werfen u. a. einen Blick auf das heißersehnte "Spindizzy 2", den Spionage-Knüller "Sly Spy" und das Spiel zum Kinohit "Gremlins 2". Außerdem nehmen wir die MS-DOS-Computer unter die Lupe — natürlich aus der Sicht des Spiele-Freaks. Im Videospiele-Teil geht's rund: "Budokan" fürs Mega Drive wird ebenso erwartet wie Taitos witzige Arcade-Umsetzung "Bonze Adventure" für die PC-Engine. Natürlich gibt's auch jede Menge Tests und Tips für das NES, den Game Boy und das Master System.





erscheint am

12. Oktober 1990



Abgefahren: Die Monster in "Gremlins 2" sind ekliger als je zuvor.

SARAKON

Für den Einen geht Wissen über Tugend,
Für den Anderen ist Tugend,
dem Wissen entsagen.





Erleben Sie die wahre Kraft Ihrer Gedanken.
Stellen Sie sich auf die Probe, wieso machen Sie Fehler?
Die Lösung ist oft zum Greifen nahe und oft, sehr oft wird es Ihnen nicht gelingen.
Aber geben Sie nicht auf - Spielen Sie SARAKON!
Eine Herausforderung, die Sie annehmen sollten!

AMIGA

ATARI ST / MONO

C 64, PC 3½/5¼



Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

MACHEN SIE ES WIE JACK!

JACK NICKLAUS' UNLIMITED GOLF & COURSE DESIGN

ACCOLADE

„Seit ich Golf spiele, habe ich im Geiste Golfspiele neu gestaltet. Ich schätze, daß ich bis heute auf 500 verschiedenen Plätzen rund um den Erdball gespielt habe, und immer habe ich versucht, sie unter architektonischen Gesichtspunkten zu sehen. Egal welche Art von Platz ich entwerfe, ich versuche immer, jeden Abschlagpunkt zu einer Herausforderung zu machen, sei es nun hinsichtlich der Genauigkeit, der Richtung, der Kraft oder der Eleganz. Golfplatz-Gestaltung inspiriert mich und läßt meine Kreativität aufblühen. Mit JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF & COURSE Design kann ich Sie hoffentlich an diesem Gefühl teilhaben lassen."

Jetzt neu für MS-DOS (EGA, VGA, CGA, MGA, MCGA)!
AMIGA-Version in Vorbereitung.







United Software
Das relevante Programm